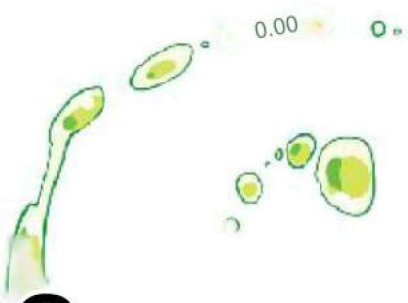
Effect Graphics
gráficos de efectos
Catálogo de expresiones de movimiento, fluidez y textura.
Escrito por Shinji Matsuoka
Libremente, efectos más Vivamente.
agua, tornado, bola de fuego, súper explosión...
Expresión de efectos fácil de entender; roció de
Ilustra y explica los puntos del dibujo.
Contiene muchos ejemplos de obras de anime.
libros.MdN.cojp
mdn
©Corporación Mdn



gráficos de efectos

Catálogo de expresiones de movimiento, fluidez y textura.

Escrito por Shinji Matsuoka

Corporación Mdn

Introducción

Queridos lectores, muchas gracias por adquirir este libro.

La expresión de efectos es el proceso de dar forma y visualizar cosas amorfas, fluidas o incluso invisibles, como la luz, las llamas, el humo, el agua y el viento. Aunque puede parecer un poco más difícil que dibujar algo que está quieto, es a la vez gratificante y divertido porque permite utilizar plenamente la imaginación del artista. La calidad de una obra depende de las ideas y el sentido del autor. Trabajar en esta expresión tan flexible y adquirir nuevas técnicas es la mejor parte de la creación de efectos. Los efectos únicos añaden poder y brillo a tu trabajo y añaden un color atractivo a las emociones de los personajes y al desarrollo de las escenas.

Durante más de 15 años, he trabajado como profesor en una escuela vocacional de ilustración y manga con muchos estudiantes que aspiran a ser ilustradores y diseñadores de juegos. Una tendencia en los trabajos de los estudiantes en los últimos años es que están incorporando activamente efectos del anime y juegos en sus ilustraciones individuales. Los efectos se han convertido ahora en un elemento esencial en la producción, junto con los personajes y los fondos.

Además, con la mejora del software de dibujo, ahora es posible aplicar instantáneamente una amplia variedad de filtros y efectos con solo tocar un dedo. Sin embargo, existe una diferencia entre poder crear una pantalla que se vea bien y si la expresión es apropiada a la situación de la escena. Para crear realismo, 画面に es importante observar y examinar cuidadosamente los fenómenos naturales reales y los objetos creados por el hombre, e incorporarlos a la expresión para convencer y empatizar con el espectador.

Este libro utiliza líneas fáciles de entender para representar momentos de movimiento que son difíciles de ver a simple vista y proporciona explicaciones junto con una gran cantidad de ejemplos para que puedas dominar los conceptos básicos del dibujo. También presentamos muchas expresiones de efectos excelentes de trabajos de animación como ejemplos. Espero que te resulte una gran inspiración y referencia a la hora de crear tus propios trabajos.

Hoy en día, se demandan diseñadores de efectos con un rico sentido del estilo en una amplia variedad de campos creativos. Crea nuevos efectos aplicando tu imaginación a las formas que descubres al observar los fenómenos.

Nos gustaría expresar nuestro más sincero agradecimiento a todos los que proporcionaron muchos trabajos para las páginas de ejemplo de este libro, a todos los ilustradores y a las personas a cargo que nos ayudaron con el trabajo de edición.

Shinji Matsuoka

CONTENIDO

Conceptos básicos de efectos 5

1

Conceptos básicos de efectos 6
Tipo de expresión de efecto 8
Efectos y formas 10
efectos y colores 12

Efectos del sistema de iluminación 13

2

galería 14
Expresión básica de la luz. 24
Expresión aplicada de la luz. 26
como dibujar luz 30
Cómo dibujar un rayo 31
Cómo dibujar una viga 32
Cómo dibujar una descarga eléctrica. 34
cómo dibujar magia 35
cómo dibujar estrellas 36
Cómo dibujar una luz explosiva 37
Cómo dibujar la aurora 38

Efectos de fuego 39

3

galería 40
Expresiones básicas de la llama 50
Expresión aplicada de llama. 52
cómo dibujar llamas 54
Cómo dibujar una bola de fuego 56
Cómo dibujar radiación de llama 57
Cómo dibujar una llamarada 58

Efectos explosivos 59

4

galería 60
Expresión básica de explosión 68.
Expresión aplicada de explosión. 70
Cómo dibujar una explosión 72
Cómo dibujar una onda de choque 73
Cómo dibujar fracturas 74
Cómo dibujar una erupción 75
Cómo dibujar una súper explosión 76

Efectos de humo/nube 77

5

galería 78

Expresiones básicas de humo y nubes 84

Expresiones aplicadas de humo y nubes 86.

Cómo dibujar humo 88

Cómo dibujar humo lineal 89

Cómo dibujar nubes cúmulos 90

Cómo dibujar nubes altocúmulos 91

Cómo dibujar nubes cirros 92

Efectos a base de agua 93

6

galería 94

Expresiones básicas del agua 108.

Expresión aplicada del agua 110.

Cómo dibujar agua (cómo dibujar Atari) 112

Cómo sacar agua (cómo sacar agua corriente) 113

Cómo dibujar salpicaduras de agua 114

Cómo dibujar la superficie del agua 115.

Cómo dibujar moco y aceite 116.

Efectos del viento 117

7

Galería 118

Expresión básica del viento 134.

Expresión aplicada del viento. 136

Cómo dibujar el viento 138

Cómo dibujar un tornado 139

Cómo dibujar Nabiki 140

Cómo dibujar pétalos danzantes 141

Cómo dibujar una sensación de velocidad 142

[Obras destacadas en la galería]

•Efectos de luz

"Evangelion Nueva Versión Teatral: Introducción EVANGELION: 1.11 (NO) ESTÁS SOLO." 14

"Shoujo☆Kageki Revue Starlight" 16

"Fafner en el ÉXODO Azur" 20

-Efectos de llama

"Mook de cola de caballo" 40

"Dororó" 42

"Carril Azur" 46

•Efectos explosivos

"Bajo el perro" 60

"Aldnoah Cero" 64

"Flip Flappers" 66

•Efecto humo

"Bajo el perro 78

"Mook de cola de caballo 1 82

•Efectos a base de agua

"La canción de Lou que anuncia el amanecer" 94

"Tobilleras y el mar azul" 98

"El Filmamento" 104

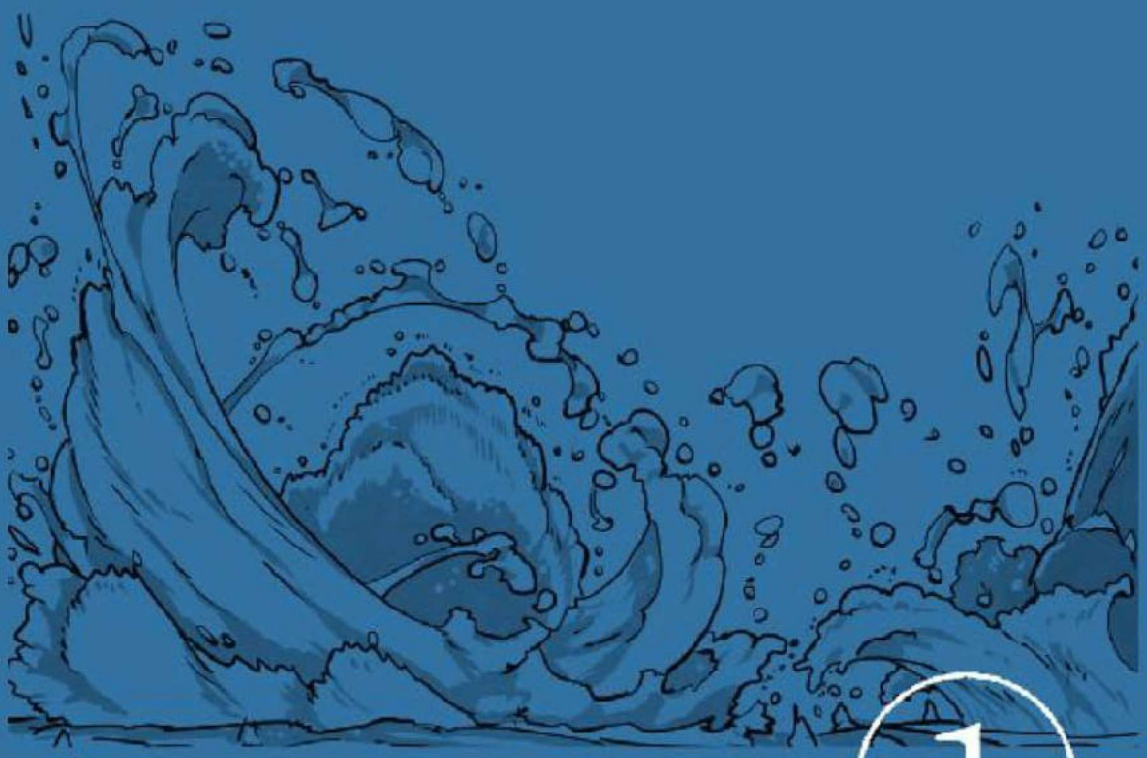
•Efectos del viento

Anime "Chica de brazos de marco" 118

"Kakeguruixx 122.

"Para una canción para ti" 126

"PELIGRO" 130



1

Conceptos básicos de los efectos.

Conceptos básicos de los efectos Tipos de expresión de efectos Efectos y formas

Efectos y colores

Conceptos básicos de los efectos.

Efectos que añaden color y riqueza a ilustraciones, animaciones y pantallas de juegos. Los efectos tienen el efecto de resaltar lo que se quiere mostrar (el área de enfoque), guiar la vista y dejar claro lo que se quiere transmitir.

Uno de sus encantos es que puede visualizar cosas que no se pueden ver a simple vista, como el viento, la atmósfera, el estado de ánimo, la velocidad y la potencia, y las emociones de los personajes. También es indispensable para expresar acciones y batallas, como el estado psicológico del personaje, habilidades especiales, el poder del impacto y la cantidad de daño recibido.

Los efectos pueden dar a una pantalla monótona un cambio de fuerza, lentitud o velocidad y pueden evocar una variedad de emociones en el espectador.

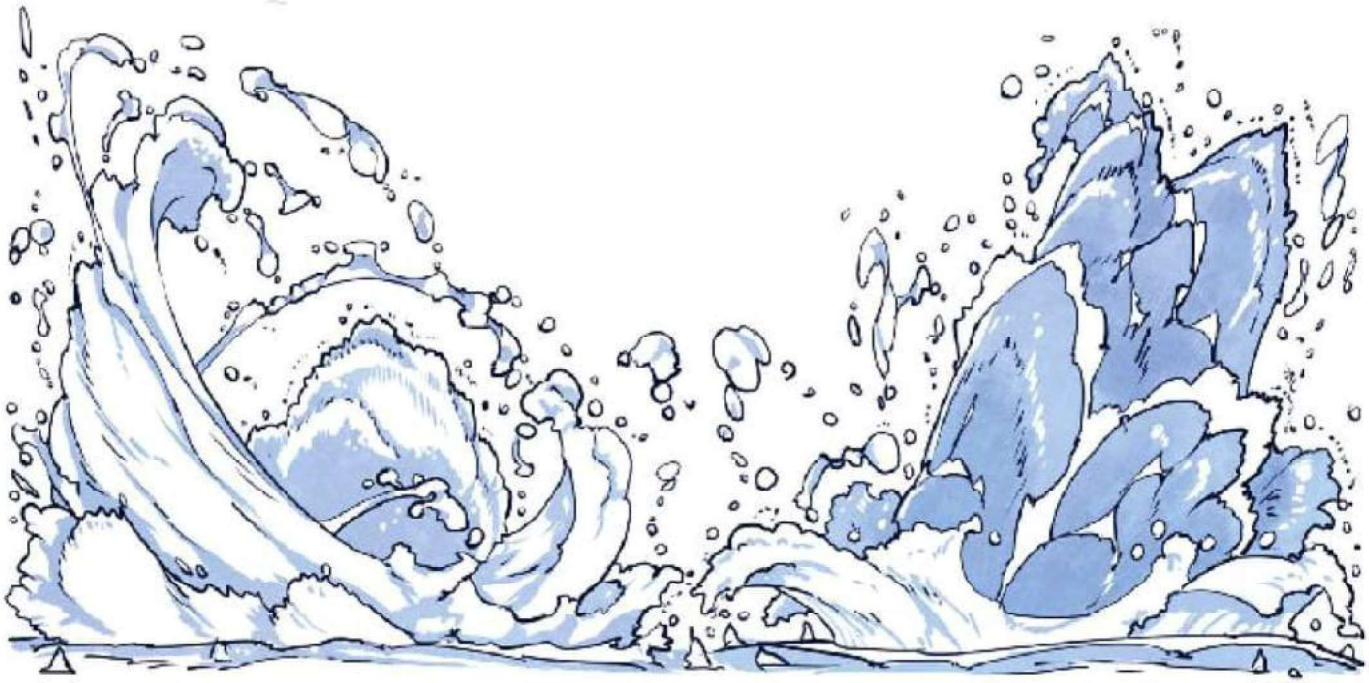
① Razón de la existencia de efectos

Al dibujar un efecto, el creador debe tener una comprensión clara de por qué es necesario en la escena. "Sólo porque de alguna manera es genial" no resonará en la audiencia.

¿Por qué surgen, cómo cambian y cómo desaparecen? Incluso si uno de los cortes consecutivos

Incluso si dibuja sólo un efecto, si no comprende el "flujo" del efecto, puede terminar con inconsistencias con las pantallas anteriores y posteriores.

Asegúrese de pensar cuidadosamente en el "flujo" desde que ocurre un efecto hasta que desaparece antes de comenzar a producir.



④ Puntos por efectos de dibujo

El punto clave al dibujar efectos es observar cuidadosamente los fenómenos naturales reales y comprender su estructura y características, incluso cuando se expresan fenómenos imaginarios como la magia en la fantasía o las armas de rayos en la ciencia ficción. La idea básica es utilizar esto en tus expresiones.

En el diseño de criaturas, los huesos de animales reales. Parecerá más realista si lo basas en la constitución y los músculos. De manera similar, cuando creo efectos, utilizo motivos de cosas que realmente se pueden observar, como llamas, agua, humo, olas, voces, nieve, estrellas, escombros, viento, pájaros y el batir de alas de hierro.

Luego usa tu sentido y tu imaginación para crear efectos únicos.

④Sentido experiencial y desempeño sorprendente

Un efecto que te gusta es una combinación bien equilibrada de elementos como forma, movimiento (silueta), textura, detalle y color. Bien equilibrado aquí se refiere a una expresión que se siente realista en cierto sentido, basada en un sentido experiencial.

Por experiencia, el receptor tiene una imagen de la nitidez y redondez de la forma de un objeto, la sensación del tacto y el color, y a la luz de eso, para determinar si puede identificarse con los efectos en la pantalla. Las rocas son rugosas y duras, la nieve blanca es fría y las llamas rojas brillantes son calientes.

Los creadores también describen efectos basados en su sentido experiencial. Sabiendo esto, también es divertido crear efectos que desafíen los estereotipos y creen sorpresas, como hacer que caiga nieve roja intencionalmente o ardan llamas azules.

Tipo de expresión de efecto

Los efectos se pueden expresar de diversas formas según la escena, el gusto y el tema en el que se utilizan.

Es difícil organizar y categorizar todo tipo de expresiones, por lo que puede haber algunos elementos superpuestos o puntos en común, pero

El simple hecho de tener un marco o decidir cómo clasificar las cosas será útil a la hora de realizar observaciones y dibujos. Te mostraré unos minutos aquí como ejemplo.

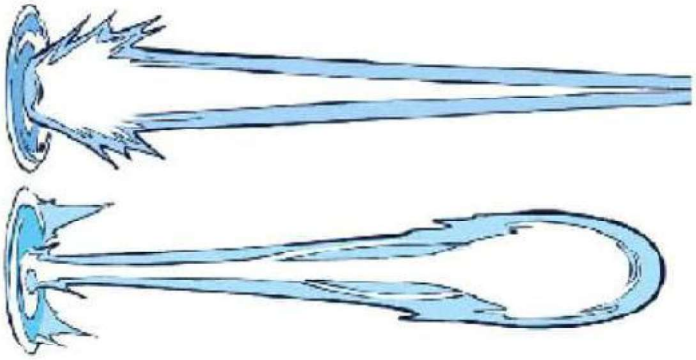
•Efecto realista

Es una expresión basada en motivos que existen en la realidad, y como elementos de efecto se utilizan muchos objetos naturales y fenómenos meteorológicos, como agua, fuego, humo, nubes, piedras, truenos, lluvia, nieve, tornados, remolinos, etc. será aceptado. En este momento, se utilizan objetos sólidos como hielo y escombros para la expresión, mientras que fluidos como humo, agua y llamas también se pueden utilizar como efectos.

Además de estos objetos naturales y fenómenos meteorológicos, también hay todo tipo de eventos visibles que son familiares en nuestra vida diaria, como luces negras, fuegos artificiales, fuentes y pétalos de flores bailando al viento, que pueden crear efectos impresionantes dependiendo de cómo están dispuestos.

①Efecto fantasía/SF

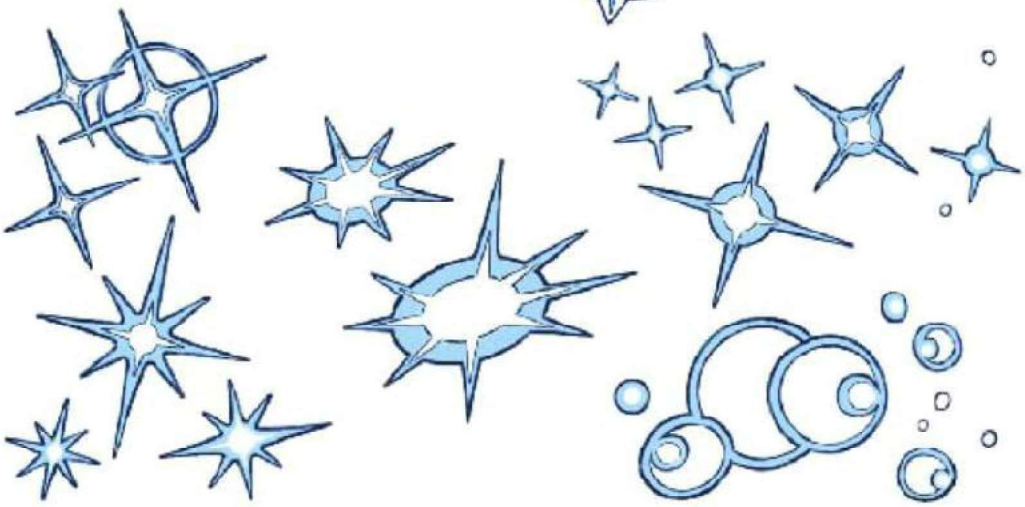
Los efectos son esenciales para expresar mundos de fantasía, como mundos mágicos fantásticos y escenas de batalla futuristas. Representar algo que no existe en la realidad es un punto culminante del sentido, la imaginación y la originalidad del artista.



④ Efectos decorativos/de diseño

Mediante el uso de efectos decorativos como luz reflejada brillante y efectos mágicos, puede crear una imagen vívida y brillante en ambos lados.

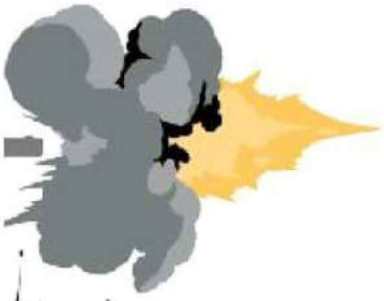
Los efectos decorativos también tienen el efecto de dirigir la mirada para llamar la atención sobre lo que se quiere mostrar. Por eso, la dirección, composición y presentación de la escena también son importantes.



① Efecto deformado

Al exagerar las cosas y representarlas, puedes expresar un impacto poderoso, una sensación de realismo y una sensación de euforia. Explosiones e impactos de proyectiles llamados "efectos de impacto"

La poderosa producción y la expresión de ondas de choque invisibles dejan una fuerte impresión en ese momento. Esta expresión se suele utilizar en escenas de batalla con grandes movimientos.



Efectos cómicos y fotorrealistas.

La expresión de efectos se puede dividir a grandes rasgos en dos tipos:

Hay expresiones tanto milagrosas como realistas.

La expresión cómica y anime resalta la silueta del efecto y deforma el fenómeno.

Esto crea una expresión poderosa. este es el autor

La personalidad se refleja mucho.

Para lograr una expresión realista, se ajustan la textura y el brillo para aumentar la cantidad de información y se pone énfasis en la coherencia con una presencia realista.

efectos y formas

En la página anterior, categorizamos los efectos por escena de uso y gusto, pero aquí nos centraremos en la forma. Lo que se presenta a continuación es sólo un ejemplo.

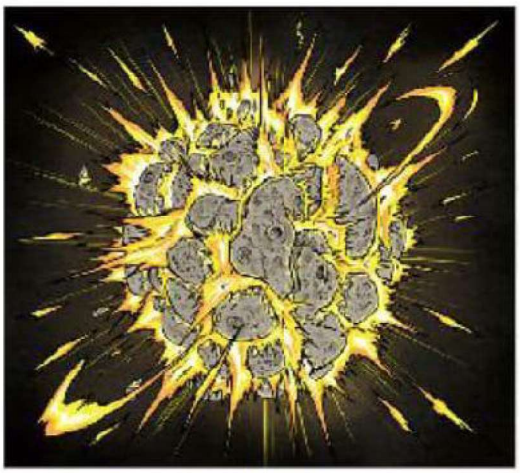
vinagre. Una vez que conozca el patrón básico, puede agregar algunos arreglos o combinar varias formas.

línea

Luz y agua moviéndose vertical y horizontalmente, efectos curvos como arcos, rotaciones y remolinos. Un movimiento lineal como este es uno de los patrones típicos para expresar efectos.

①① Línea recta/Curva

Efectos que a su vez están representados por líneas, como rayos de luz, relámpagos y agua del grifo.

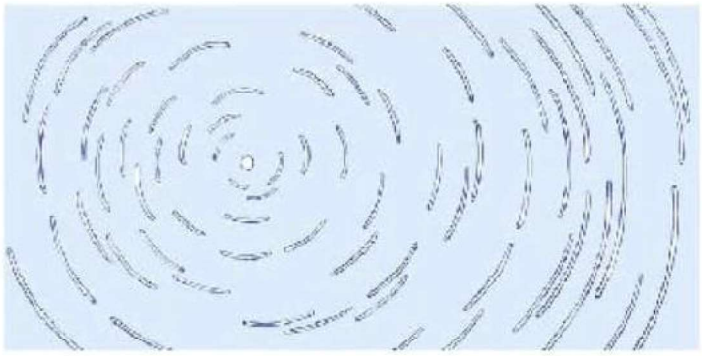


①② Liberación/convergencia

Efectos en los que la energía se libera desde la fuente o converge hacia adentro, como explosiones y ondas de choque, golpes y líneas radiales que emanan de los personajes.

①Trayectoria

Un efecto lineal que sigue el movimiento de objetos como personajes y coches. La pantalla será dinámica y tendrá una sensación de velocidad, como la acción de blandir una espada hacia abajo o la trayectoria de un cohete.

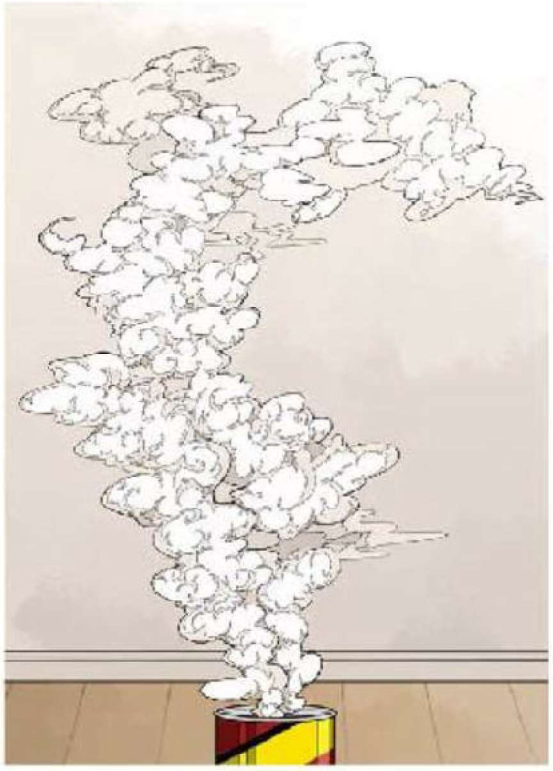


①④ Rotación, espiral, anillo

Efectos de espiral y remolino, como vientos eléctricos, remolinos y personajes mágicos que rodean. Si bien se usa para expresar un poder destructivo feroz, las curvas también pueden expresar suavidad.

①Grano/polvo

Un efecto muy versátil salpicado de pequeños círculos y formas de estrellas. A menudo se utiliza en combinación con efectos principales como "línea recta" y "trayectoria".



① Repetición, proliferación

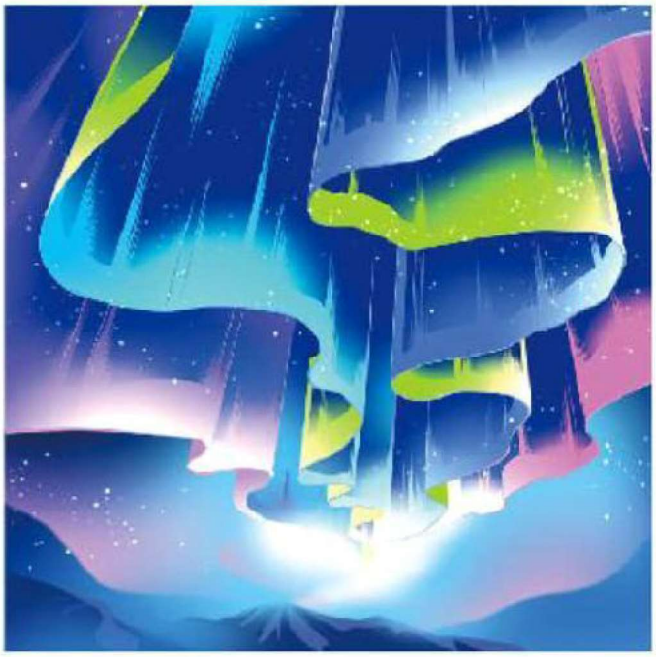
Efectos que cambian de forma fácilmente, como nubes, gotas de agua y llamas. Incluso si la forma de cada parte es simple, se puede crear volumen cambiando el tamaño y el ángulo de cada parte y repitiéndolo y amplificándolo.

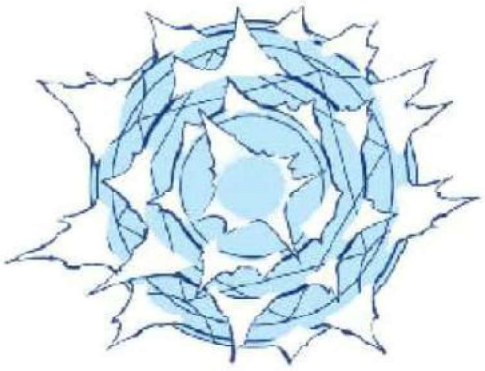
① Bola

Efectos esféricos que incluyen bolas de fuego, bolas de energía, burbujas y más. A menudo se utiliza como colección o en combinación con otros efectos. Además, cuando se utiliza solo, tiene una presencia muy fuerte.

superficie

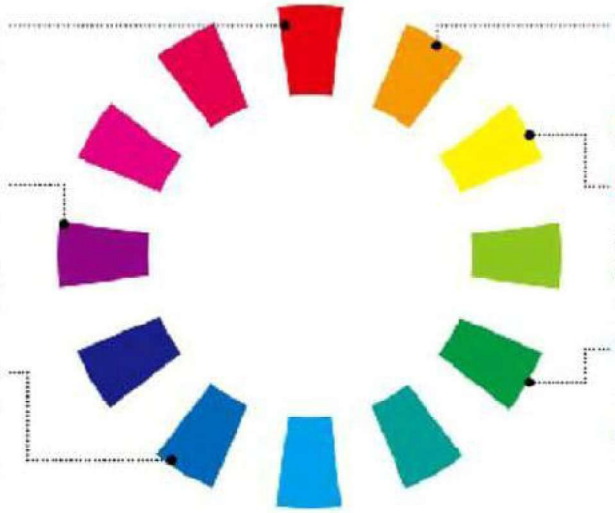
Casi no hay efectos planos o curvos (en forma de cúpula), como auroras, cortinas, barreras, escudos o círculos mágicos, ni efectos de superficie que floten en el espacio, dándoles una imagen inusual, artificial o futurista.





efectos y colores

La combinación de colores es un punto muy importante. Utilice imágenes de color para enriquecer sus efectos. Por ejemplo las imágenes que tienen los colores son cálidos, fríos, nada, Puede ser ligero, blando o duro. Además, incluso el mismo color tiene dos caras: una imagen positiva y una imagen negativa.



Coraje positivo, alegría, amor, positividad, vida, pasión, apertura, energía, estimulación Negativo, peligro, tensión, ira, problema, residual, miel silvestre

Positivo Misterioso, Noble, Elegante, Artístico, Jardín, Delicado, Intelectual

Vulgaridad negativa, dualidad, lástima, mezquindad, siniestro, inestabilidad, maldad.

Hongkeip Confianza, sinceridad, frescura, inteligencia, descanso, gloria, limpieza, fidelidad.

borrado negativo, ansioso, cruel, triste, solitario, decepcionado

Positivo, alegre, fructífero, hogareño, vivaz, calidez, simpatía, salud, energía.

Egoísmo negativo, vulgaridad, arrogancia, congestión, depresión.

Esperanza ditiva, felicidad, alegría, brillo, ternura, hermosura, activación, humor.

Peligro negativo, tensión, ansiedad, precaución, descuido, dejadez.

Joven positivo, crecimiento, nuevo grupo, dibujo, tranquilidad, recuperación, esperanza, renacimiento,

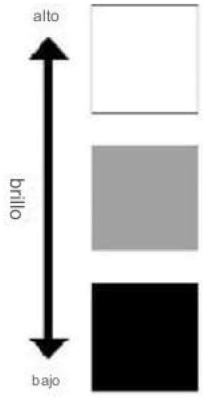
paz Negativo sin capa, pasivo, barro apestoso, amargo, conservador

② Brillo e impresión

La impresión que obtengas cambiará dependiendo del brillo. Tanto los colores brillantes como los oscuros tienen aspectos duales, así que tenga en cuenta sus imágenes positivas y negativas.

① Imagen de color

Los colores tienen diferentes efectos psicológicos, como colores cálidos, colores fríos, colores excitantes y colores calmantes. Introduciremos algunos típicos, así que usémoslos para efectos.



Positivo, pureza, paz, victoria, puño duro, posibilidad, salud, innovación, pureza, justicia Negativo

frialdad, frialdad, vacío, sensación de debilidad, insipidez, falta de fiabilidad

Pondy Calmado, elegante, gentil, digno de confianza, armonioso, fresco, subcomité, amargado

Número de capa negativo, sencillo, letárgico, ambiguo, ansioso, suspicaz, solitario

Misterio positivo, confianza, dignidad, lujo, calidad, Negativo de

moda Desesperación, miedo, crueldad, sufrimiento, dolor, rechazo, muerte, espeluznante, siniestro, silencio, ansiedad

colores cálidos y fríos

Los colores cálidos incluyen el rojo y el amarillo, que dan la impresión de calor, y los colores negros, como el azul y el blanco, que dan la

Colores emocionantes y colores calmantes.

Los colores rojos con alta saturación tienen un efecto excitante, mientras que los colores azules con baja saturación tienen un efecto estático.

colores claros y pesados

Cuanto más claro es el color, más claro se siente y cuanto más oscuro es el color, más pesado se siente.

Color de avance y color de retroceso

Los colores cálidos y brillantes parecen acercarse

Colores avanzados visibles. Los colores fríos y oscuros son profundos.

Es un color que retrocede y parece estar quieto.

colores suaves y duros

Los colores con alto brillo y baja saturación parecen suaves, mientras que los colores con bajo brillo y baja saturación se sienten ásperos.

Colores de expansión y contracción.

Los colores claros parecen estar disminuyendo y los colores oscuros parecen estar disminuyendo.

2

efectos de luz

galería

"Evangelion Nueva versión teatral: Introducción
EVANGELION: 1.11 (NO) ESTÁS
SOLO". "Shoujo☆Kageki Revue Starlight"
"Fafner del ÉXODO Azur"

Expresión básica de la luz

Expresión aplicada de la luz

como dibujar luz

Cómo dibujar un rayo

Cómo dibujar una viga

Cómo dibujar una descarga eléctrica

cómo dibujar magia

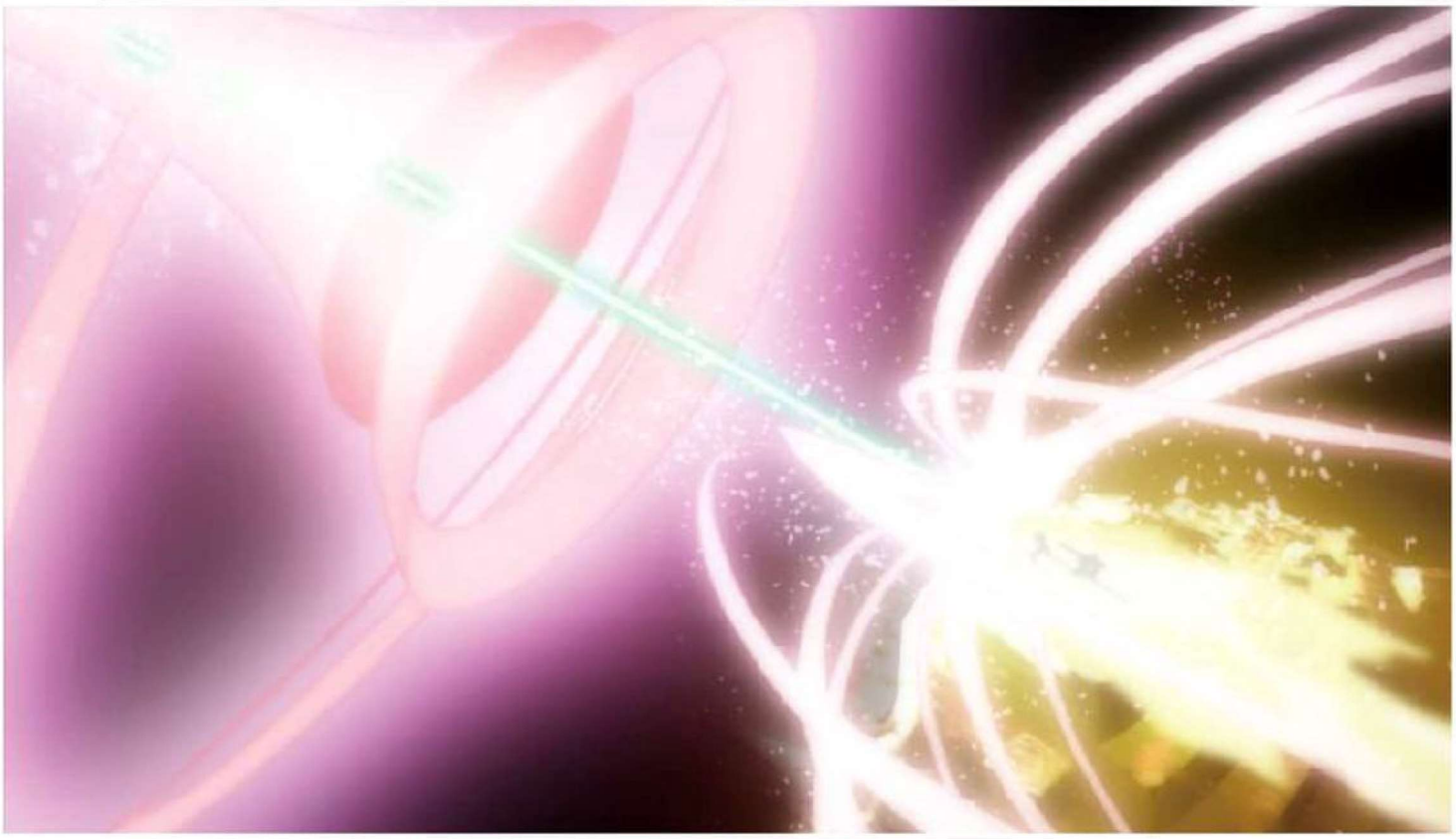
cómo dibujar estrellas

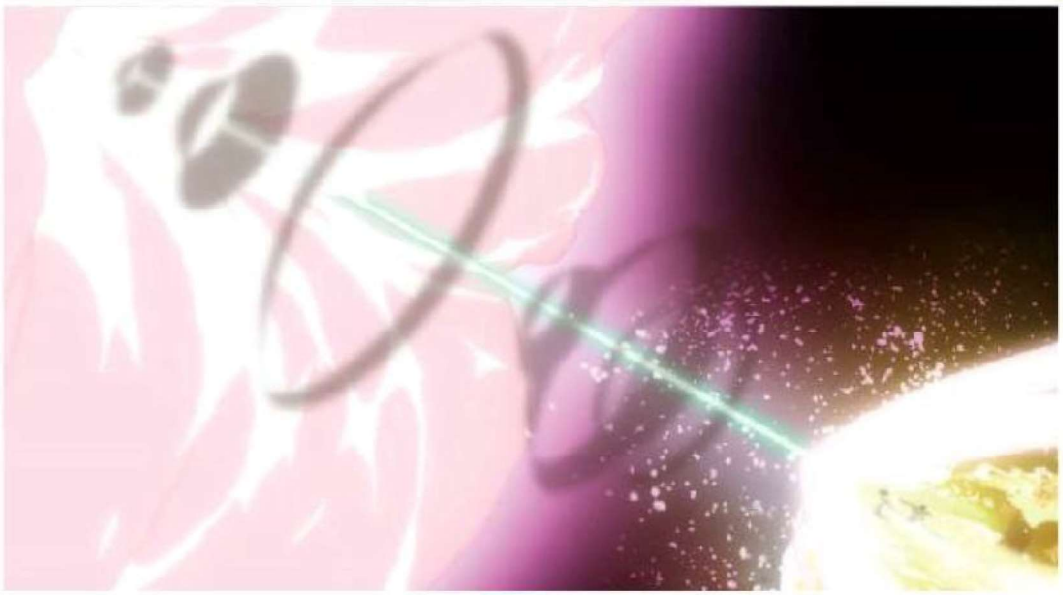
Cómo dibujar una luz explosiva

"Cómo dibujar la aurora"

efecto de haz

La escena del lanzamiento de la Unidad-01 durante la "Operación Yashima". En el primer corte, toda la pantalla parpadea debido a varios procesos de disparo. El segundo plano expresa el rodaje con luces y rayos de luz difusos.



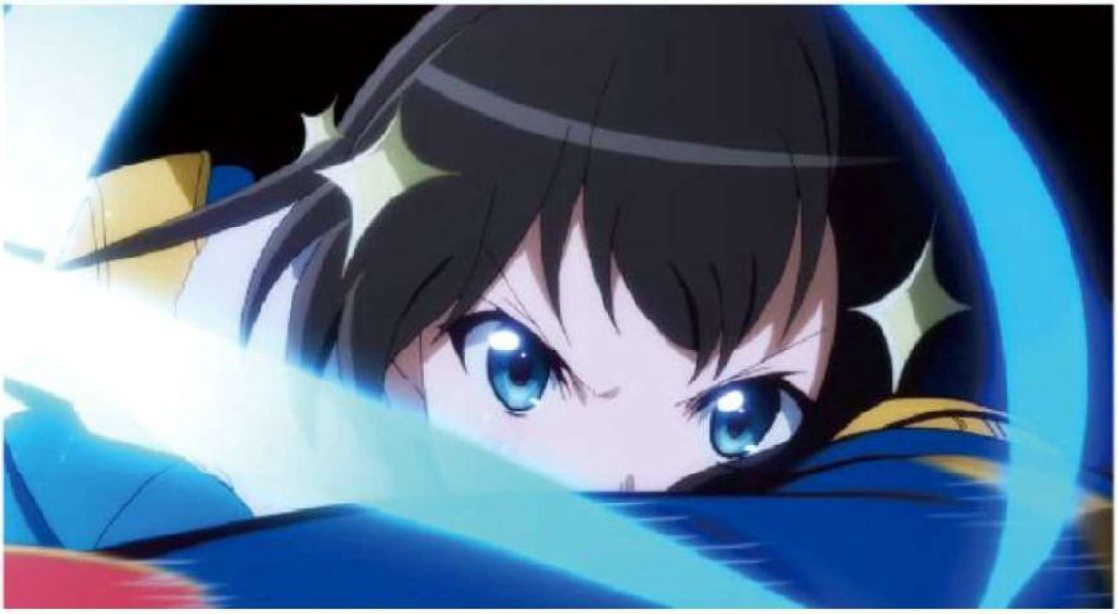


"Evangelion Nueva Versión Teatral:
Introducción EVANGELION:
1.11 (NO) ESTÁS SOLO.I
Producción: Color/2007
Color

efecto luminoso

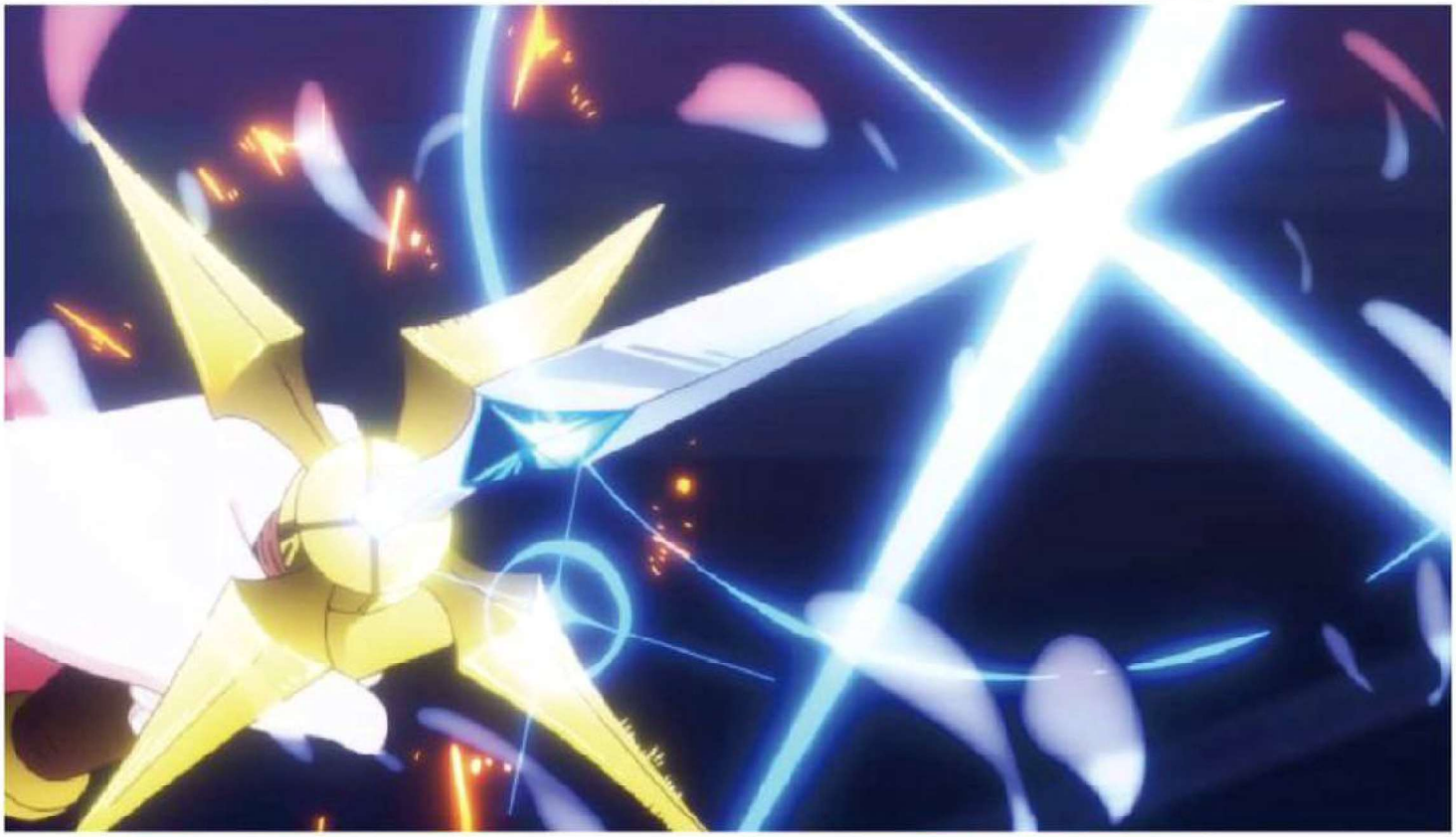
"Shoujo ☆ Kageki Revue Starlight"

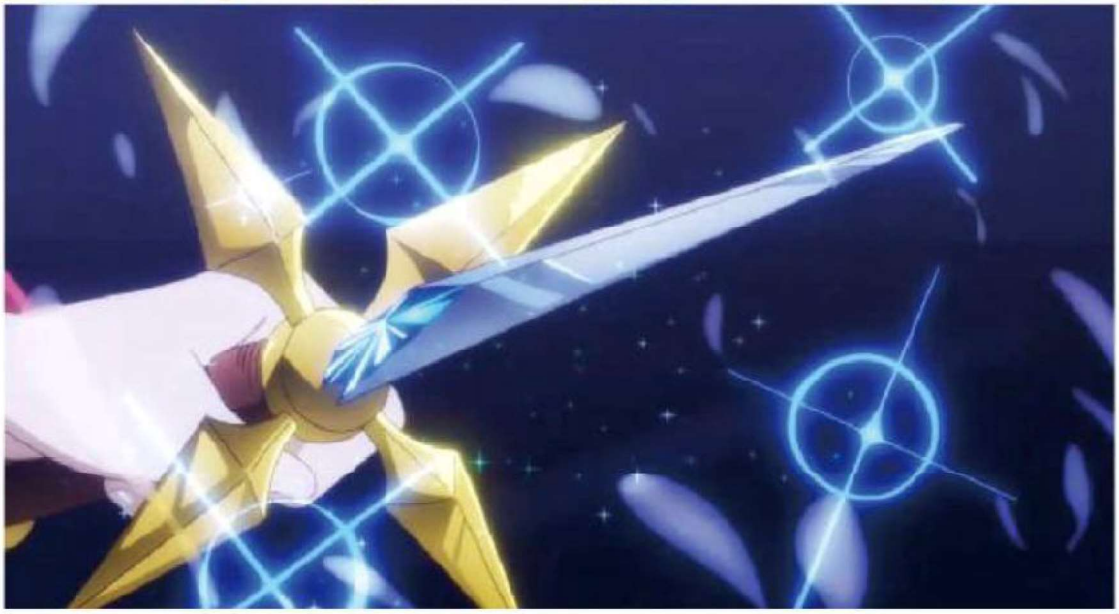
Corte de transformación de arma de Hikari Kagura. La daga que estuvo en el centro de atención en el corte anterior emite luz, creando un efecto gráfico que se asemeja a la forma de una luna o una cruz.



"Girl's White
Radiation Revue Starlight" 8.°
Hikari, Hacia la luz Producida
por Kinema Citrus
/2018
@Proyecto
Revista Starlight

Corte de transformación de arma de Hikari Kagura. En el tercer corte, después de que los efectos de círculo y cruz se hayan dispersado, el efecto es lo suficientemente grande como para cubrir toda la hoja, creando un brillo más fuerte. .





"Revista Shoujo
Hakushinsei Starlight"
La 8va Hikari, a quienes la muestran
Producida por: Kinema Citrus
/2018
@Proyecto
Revista Starlight

efecto actual

"Fafner del ÉXODO Azur"

Un corte donde aparece el Aviador desde el interior de un tornado. La corriente eléctrica que circula alrededor de un tornado tiene formas y colores completamente diferentes. Su estilo de dibujo vanguardista y nítido desprende el poder de la corriente. También hay una sensación de contexto en las líneas actuales, que expresa muy bien el sentido de perspectiva.

2

efectos de luz

"Fafner del EXODUSJ
Azur
Episodio 13: El fin del medio
Producción:XEBECzwei
PROYECTO ÉXODO
OXEBEC FAFNER

El choque entre Aviator y Mark the Inn. Durante la colisión, aparece una luminiscencia esférica en el centro de la pantalla y luego una corriente en forma de franja destruye el pico.

En el centro se encuentra el llamado marco de choque, que aumenta el brillo de toda la pantalla . La representación del suelo levantado por una corriente eléctrica también tiene una sensación de poder. Un corte lleno de ideas para una variedad de efectos.

"Fafner del cielo azul"
EXODUSJ
Episodio 13 Miku en la oscuridad
Producción:XEBECzwei
XEBEC FAFNER
PROYECTO ÉXODO

Expresión básica de la luz.

Una característica importante de la luz es que viaja en línea recta. La regla general es seguir recto si no hay obstáculos en tu dirección. Los obstáculos incluyen no sólo objetos grandes que se pueden ver a simple vista, sino también objetos pequeños que no se pueden ver, como moléculas, y la luz cambia de dirección cuando incide sobre ellos. Continuaré mientras lo hago. También puede aparecer distorsionado debido a la influencia de la gravedad.

Al dibujar, es importante saber si el objeto emite luz o la refleja.

PUNTO

luz natural y luz artificial

La luz natural ilumina un área amplia y su intensidad y color cambian según la situación, como por la mañana o por la tarde, pero la luz artificial básicamente ilumina un área limitada con una intensidad constante.

PUNTO

luz natural y temperatura de color

La impresión de la luz del sol cambia según la hora del día y el clima. Considere la situación utilizando la temperatura del color como referencia.

No sólo la luz natural como la luz del sol y la luz artificial como los focos, sino también los destellos de las lentes y los reflejos en los ojos y el cabello de los personajes.

Se puede decir que la base de los efectos es una variedad de expresiones luminosas, como reflejos, el brillo del mar, destellos de explosiones, magia y rayos.

PUNTO

La luz como forma básica

La expresión de la luz, como la reflexión, la difusión, la distorsión y la transmisión, es la base de todos los efectos.

PUNTO

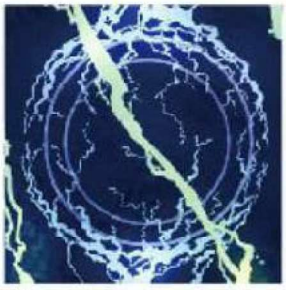
como viaja la luz

En principio, la luz viaja en línea recta, pero se ve distorsionada por la influencia del aire y las moléculas invisibles.

Cuando "pasas" un rayo o una corriente eléctrica, puedes crear nitidez distorsionando o doblando las líneas.

••Expresiones de aplicación

Aunque se le llama simplemente luz, se puede expresar de muchas maneras diferentes. A continuación, tomaremos como ejemplos el tesoro, el rayo, el cielo estrellado, etc.



descargar

haz

explosión de luz

Orlov

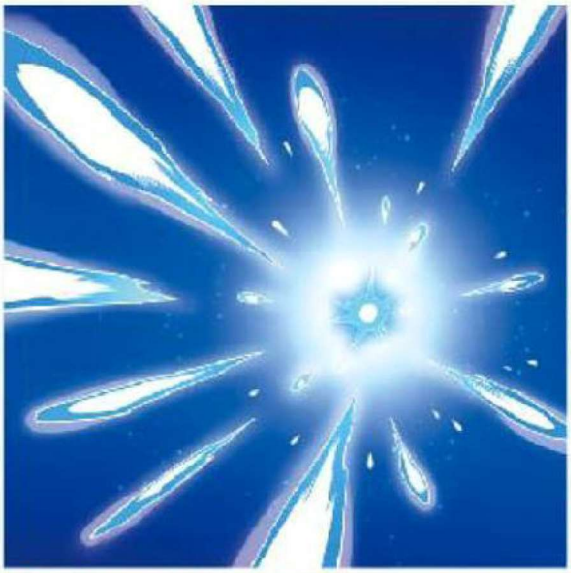
Expresión aplicada de la luz.

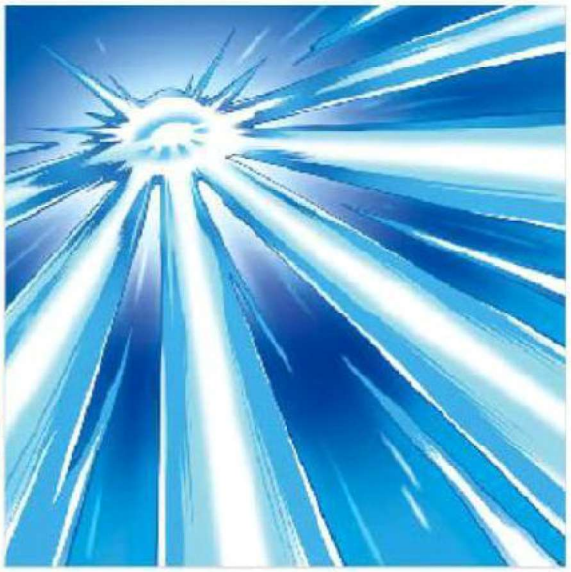
Trueno

La electricidad es un fenómeno natural que produce luz y sonido debido a fenómenos de descarga eléctrica que se producen entre las nubes y el suelo, o entre el cielo y las nubes. También puede ocurrir junto con erupciones y tornados.

④Descarga

El efecto de una descarga eléctrica es básicamente el mismo que el de un rayo. Aplícalo a acciones y expresiones mágicas.

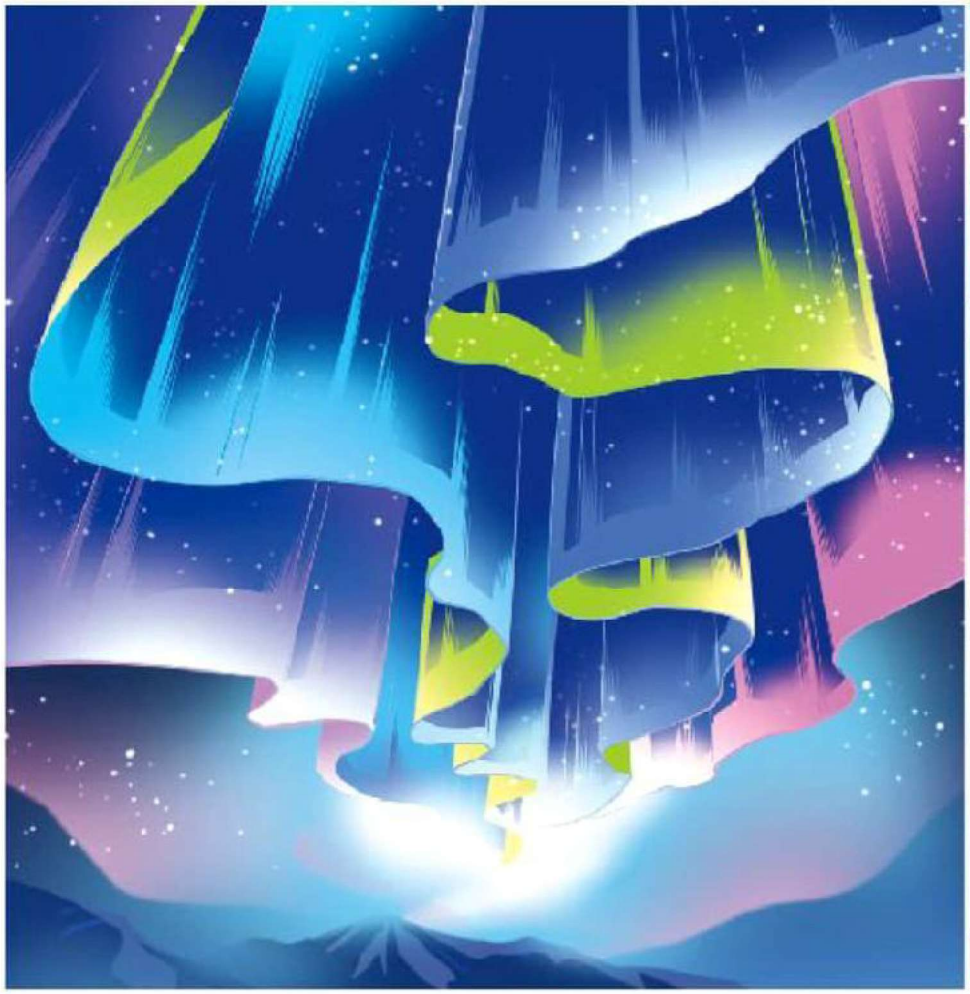




①Haz

Un haz es un fenómeno en el que un conjunto de partículas, ondas sonoras o luz (ondas electromagnéticas) forma un flujo que viaja en línea recta. Aunque muchas veces se confunde con un láser, un láser es luz (ondas electromagnéticas) con una fase uniforme, fenómeno que también puede denominarse "haz de luz".

Expresión aplicada de la luz.

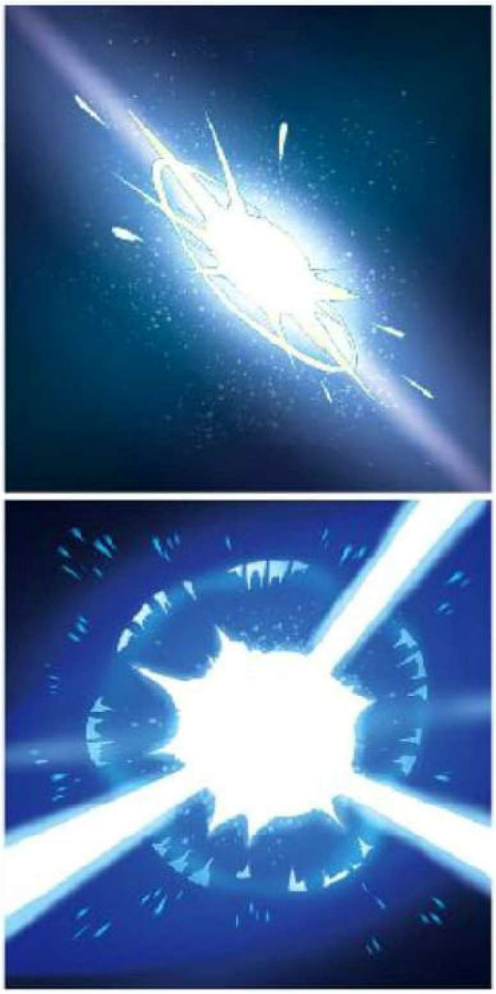


①Aurora

Se forma cuando el plasma, llamado viento solar, emitido por el sol ingresa a través de huecos en la atmósfera sólida y reacciona con nitrógeno y oxígeno. El color y la forma de la aurora varían según las condiciones durante la reacción.

estrellas

Estrellas titilando en el cielo nocturno, meteoros y cometas tras hermosos senderos.



① Luz explosiva

La violenta explosión que acompaña al impacto de un proyectil se llama explosión.

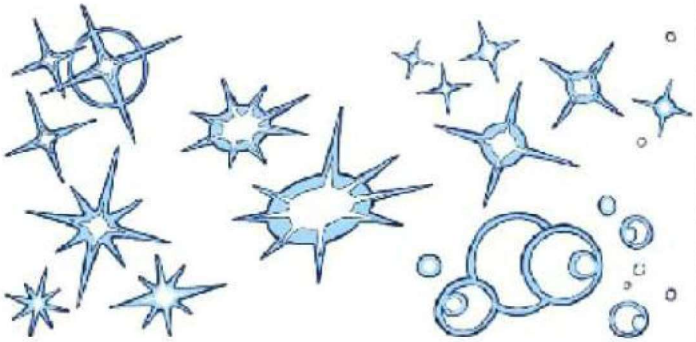
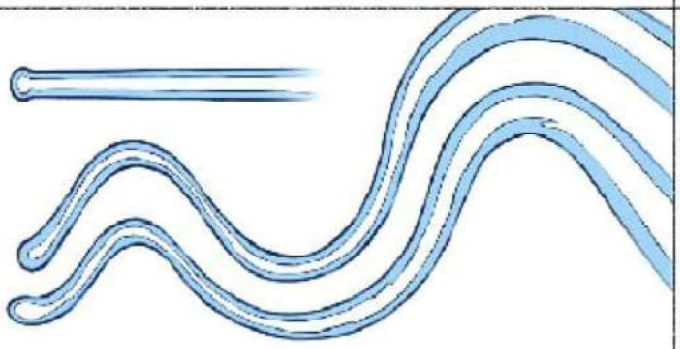
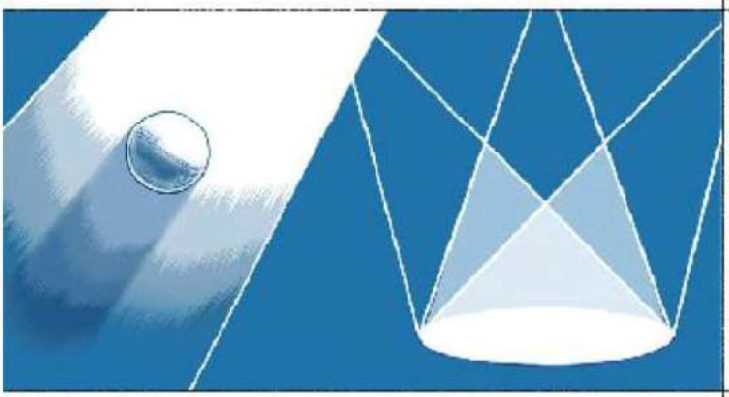
Sería una buena idea representar el destello de luz tras el impacto

mientras imaginamos la energía que brota hacia afuera.

Título:

como dibujar luz

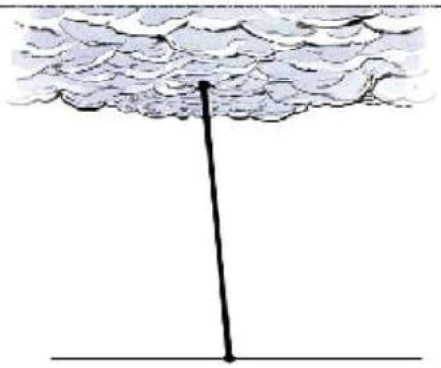
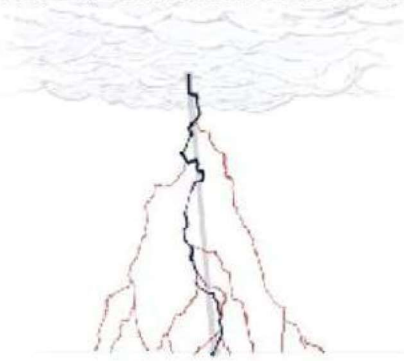
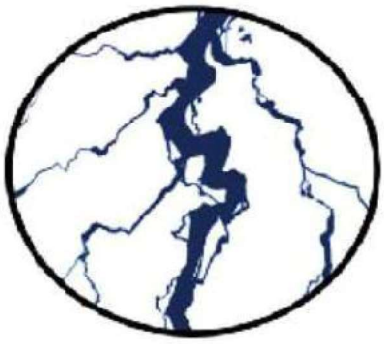
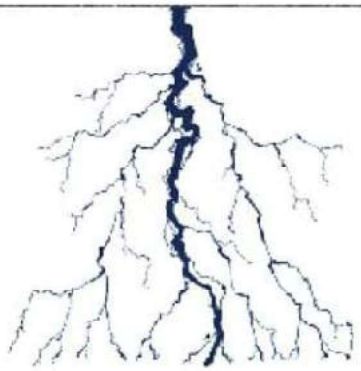
Cuando se trata de efectos de luz, el objetivo del dibujo es de dónde vienen. Intente utilizar diferentes expresiones según la situación, como la luz brillante de un cuerpo de energía fuerte, una descarga eléctrica o el destello de la luz reflejada.

Escena	Explicación
	"Glitter" es uno de los efectos más populares. En el caso de objetos que emiten luz por sí mismos, como las estrellas, el punto central se determina antes de atraer la luz. Hay una variedad de expresiones, como una luz fina que se extiende hacia afuera y una luz redonda y suave que se extiende.
	Básicamente, la luz viaja en línea recta. Cuando la fuente de luz se mueve, se puede ver una trayectoria lineal o en forma de banda. . Si la fuente de luz se mueve formando un arco, su trayectoria también se curvará.
	La iluminación utiliza luces y sombras, u oscuridad, para crear y enfatizar la imagen del objeto. Por ejemplo, iluminar desde un ángulo tiene el efecto de resaltar la presencia del personaje principal.
	El vidrio y el hielo brillan al reflejar la luz del exterior en varios ángulos. Como ejemplo de expresión, se dibuja una superficie de forma aleatoria alternativamente con superficies claras y sombreadas para agregar reflejos.

Título:

Cómo dibujar un rayo

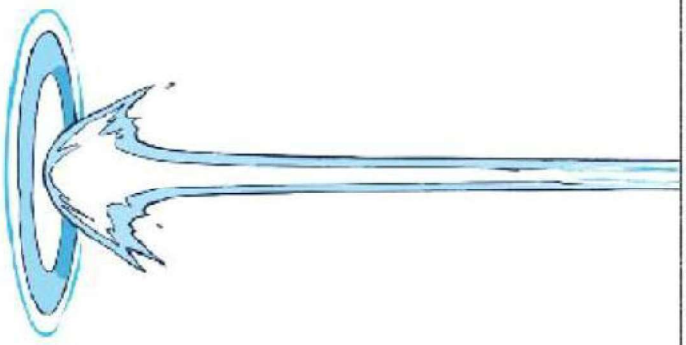
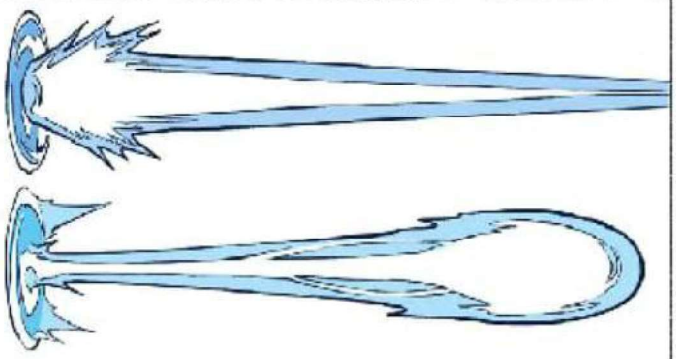
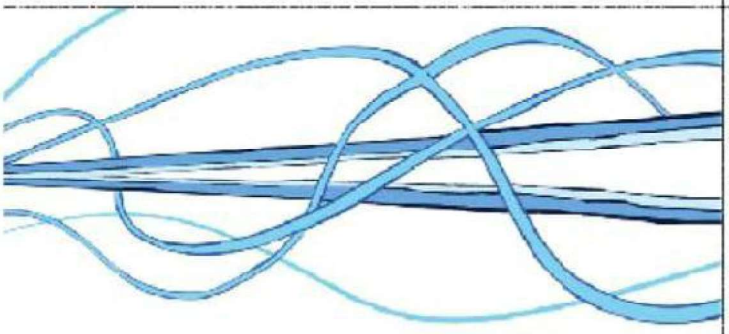
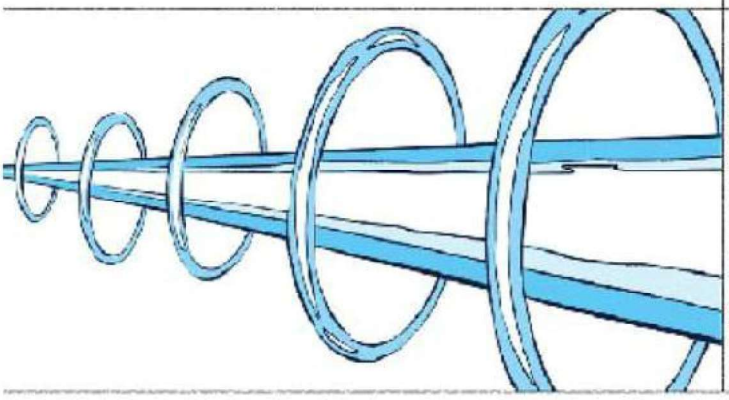
Los rayos no caen en línea recta; cambian de dirección a lo largo del camino. Además, al igual que las raíces de un árbol, pueden separarse y su grosor puede cambiar a lo largo del camino. Concéntrese en formas irregulares y en zigzag.

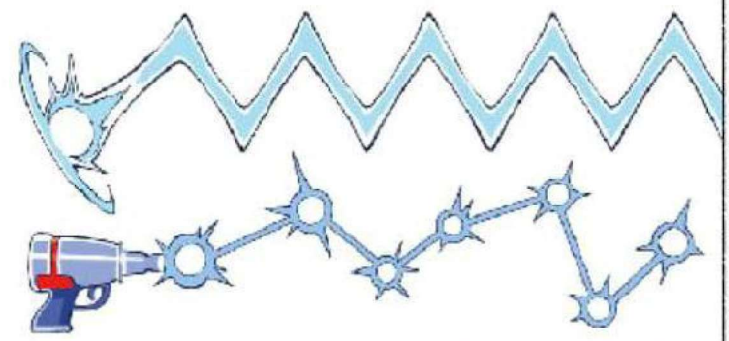
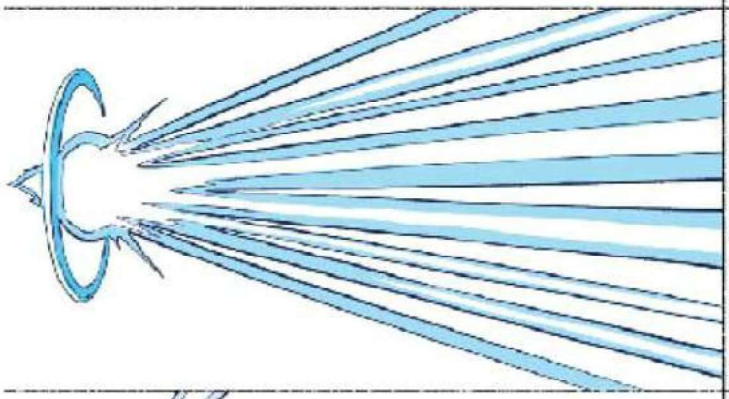
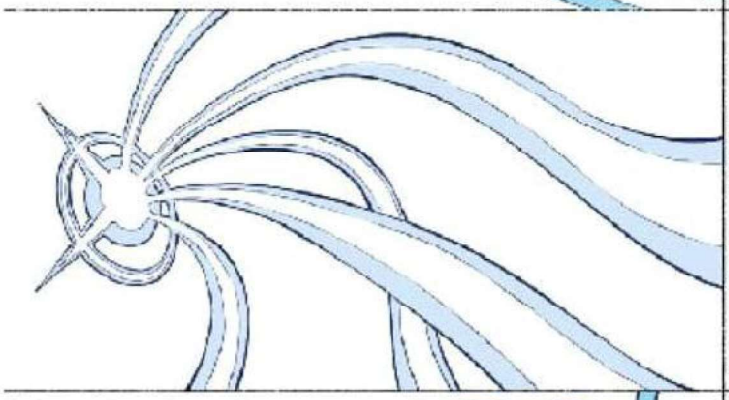
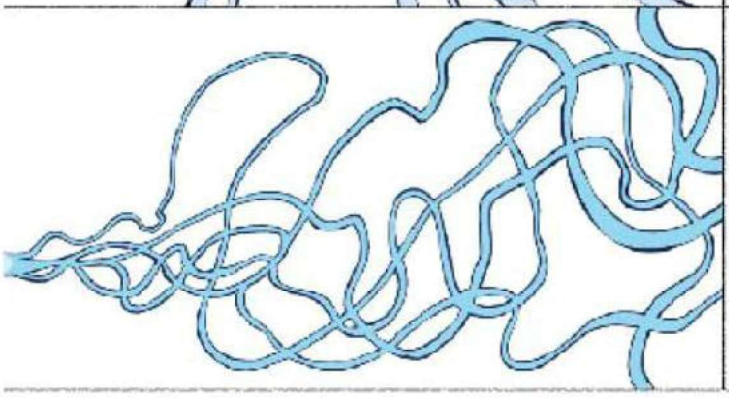
Escena	Explicación
	Determine la fuente del rayo en las nubes y la ubicación del rayo en el suelo, y dibuje una línea recta.
	Dibuja líneas mientras cambias de dirección en zigzag o de forma irregular. A partir de ahí, dibuja y agrega líneas que se ramifiquen.
	Agregue contraste a la forma de la nieve haciendo las líneas en zigzag más gruesas o más delgadas.
	Ajústelo siendo consciente de la nitidez y la irregularidad para crear una imagen que irradie energía.

Título:

Cómo dibujar una viga

Los efectos de haz se utilizan para expresar armas como rifles de haz y pistolas de movimiento ondulatorio, y las habilidades especiales de los personajes. Teniendo en cuenta lo básico como expresión de luz, agreguemos algunos arreglos según la situación.

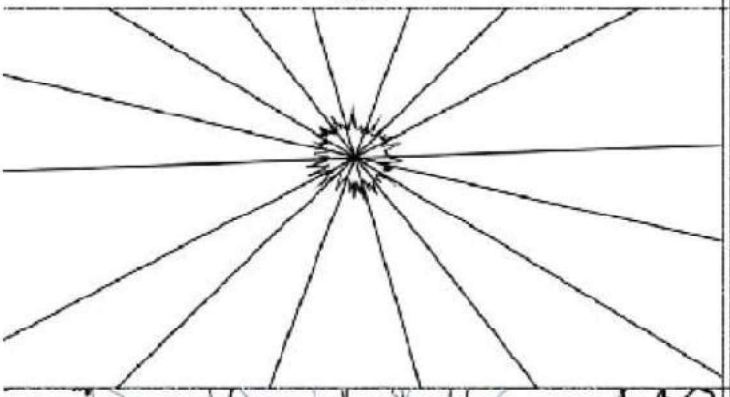
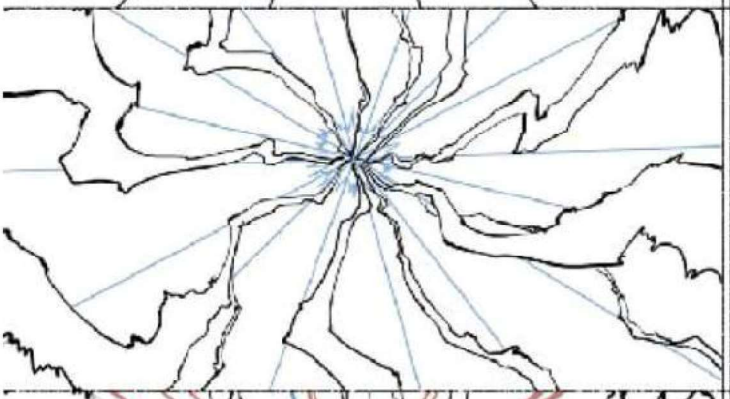
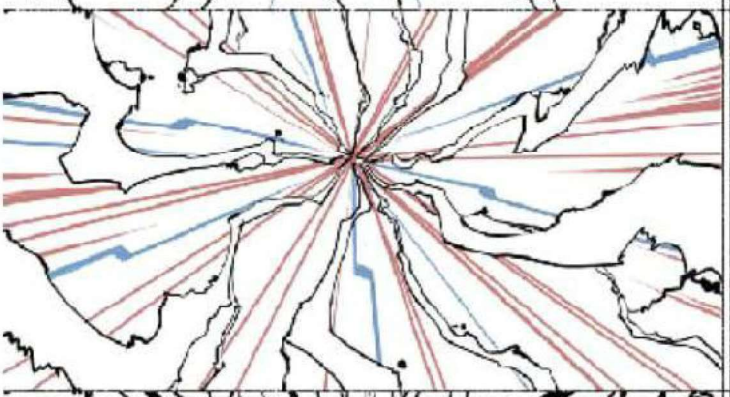
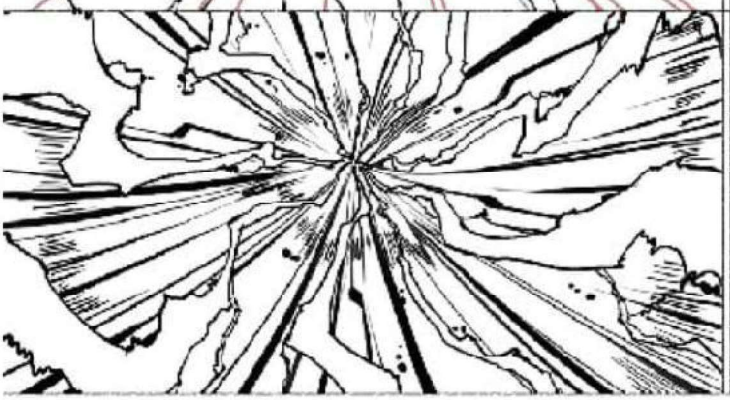
Escena	Explicación
	La forma básica de una viga que viaja en línea recta. También puedes dibujar una onda de choque para mostrar el poder en el momento de la liberación.
	Un ejemplo en el que el punto de emisión se vuelve gradualmente más delgado y un ejemplo en el que se vuelve más grueso.
	Dibuja una curva sulínea alrededor de la línea recta que será la línea principal de la viga. El contraste entre líneas rectas y curvas enfatiza la nitidez y velocidad de la línea principal.
	Un efecto de haz en el que una línea principal recta atraviesa el centro de varios anillos.

Escena	Explicación
	Normalmente la luz viaja en línea recta, pero un haz en zigzag tiene un impacto que se desvía de las leyes de la física.
	Un ejemplo de un haz que se propaga en múltiples direcciones desde un punto.
	Un ejemplo de un haz difuso que viaja mientras gira.
	Un ejemplo de haz que avanza irregularmente. Una expresión de libre circulación impredecible.

Título:

Cómo dibujar una descarga eléctrica.

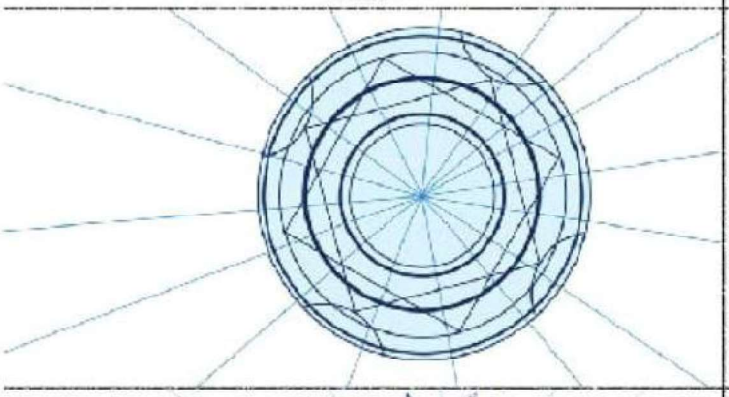
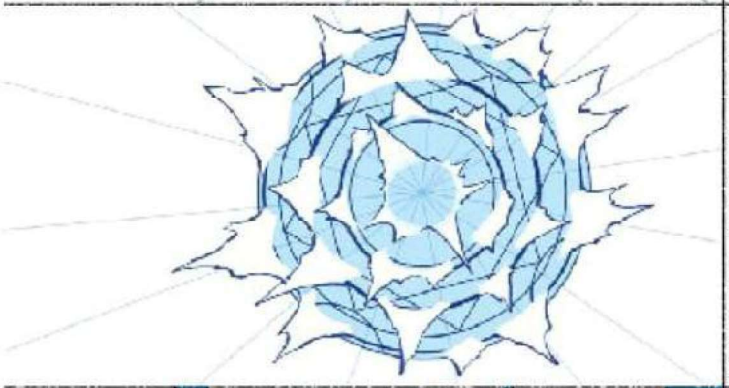
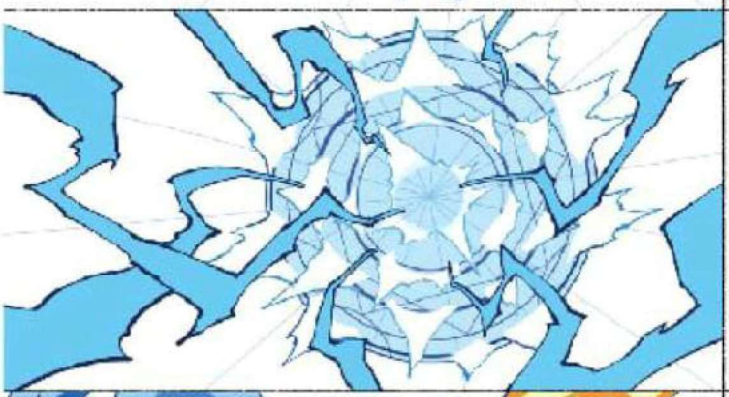
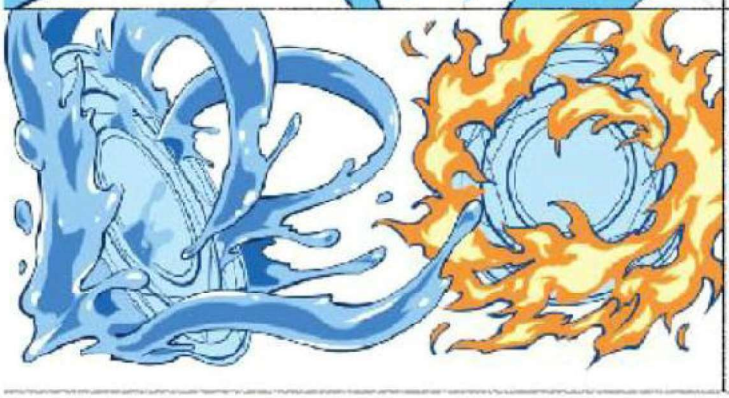
Los efectos de descargas eléctricas se utilizan a menudo para representar poderes y magia sobrenaturales. También se puede aplicar a la "carga", que da energía a personajes y elementos del exterior. Lo mejor es seguir la expresión básica del trueno.

Escena	Explicación
	Dibuja líneas radiales de rayos emitidos desde la fuente.
	Usando la línea Atari como guía, dibuja un rayo que emite rayos intensos. Teniendo en cuenta la litera, haga las líneas más gruesas en la parte delantera y más delgadas en la parte trasera. . El rayo se mueve en zigzag, dibujando una línea que cambia de dirección de manera irregular.
	Combinando las líneas en zigzag de un rayo con líneas que imitan líneas concentradas, es posible expresar no sólo la potencia de la descarga sino también la sensación de velocidad.
	Ajusta la densidad y el grosor del pelaje para darle un aspecto nítido. Además, al distorsionar ligeramente las líneas rectas, es posible expresar distorsión y movimiento espacial.

Título:

cómo dibujar magia

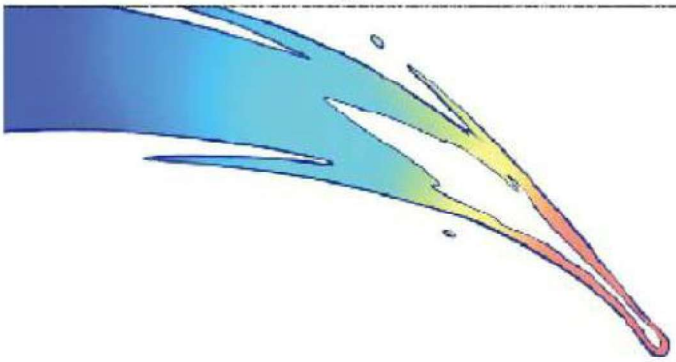
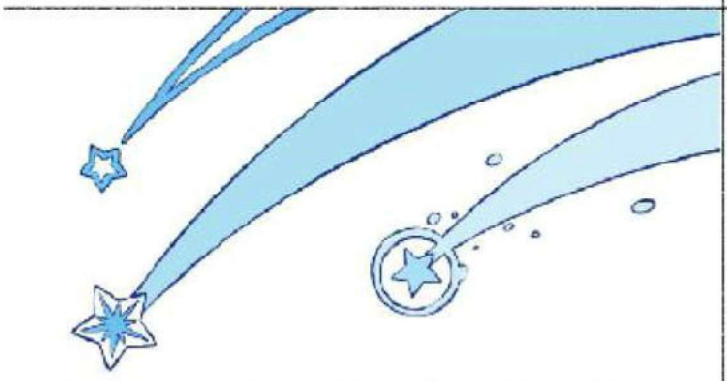
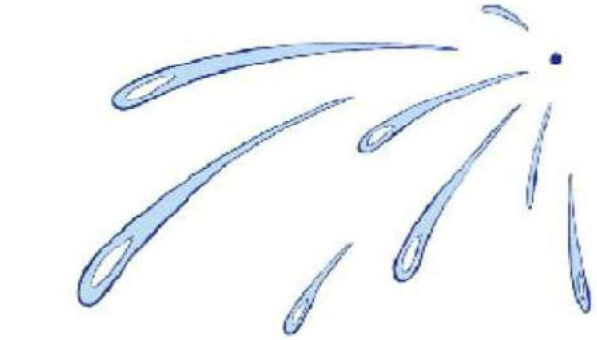
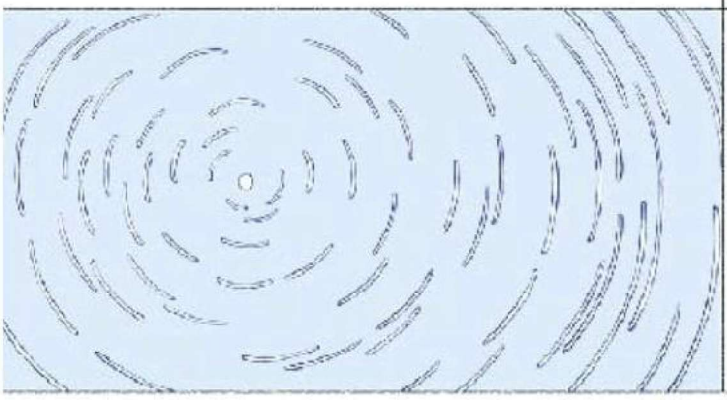
Incluso los efectos "mágicos" que no pueden existir en la realidad se basan en fenómenos del mundo real. Crea mezclando fenómenos naturales y físicos como llamas, humo, viento, agua, rayos y explosiones.

Escena	Explicación
	Después de determinar el centro y comprobar la radiación, los círculos y cuadrados concéntricos se combinan para formar el llamado "círculo mágico".
	Agrega la energía que emana del interior del círculo mágico al exterior en forma de llama.
	Agregue rayos al área circundante para enfatizar el poder y el poder destructivo de la magia.
	También puedes intentar combinarlo con otros efectos, como viento inverso, agua o llamas ardientes.

Título:

cómo dibujar estrellas

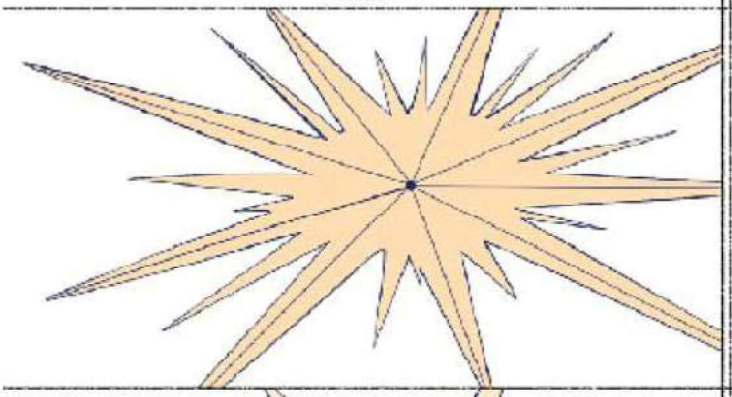
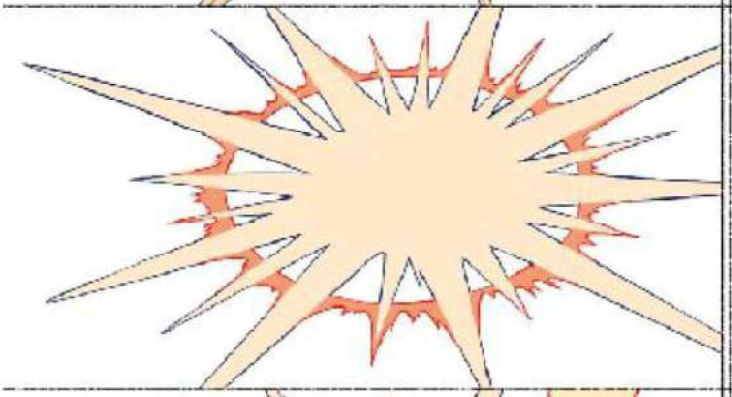
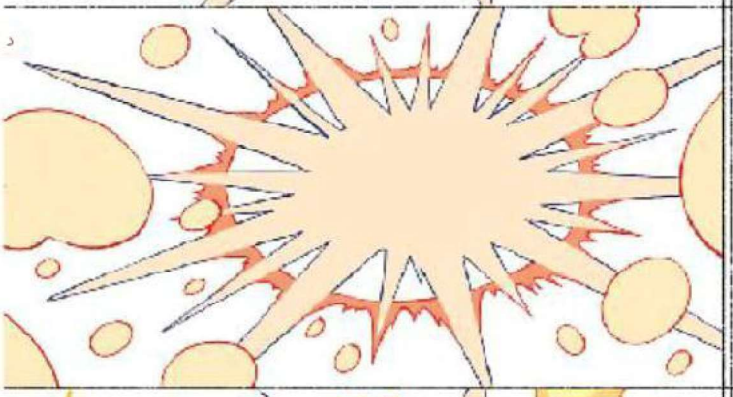
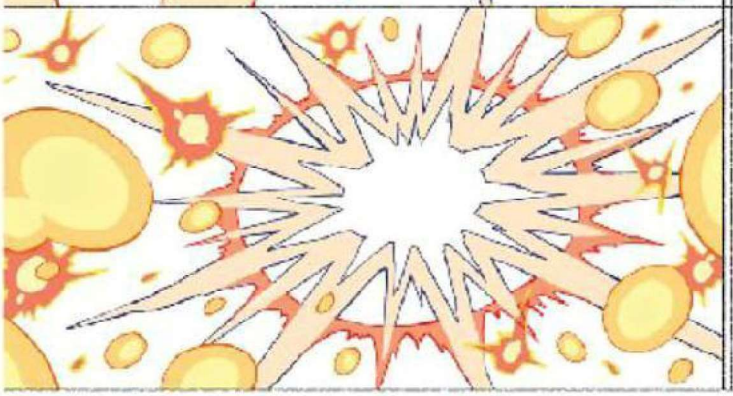
Los efectos de las estrellas son fantásticos e impresionantes, como los meteoros y cometas con hermosas colas y la trayectoria de las estrellas centradas alrededor de Polaris. También es eficaz para expresar la profundidad y amplitud de la pantalla.

Escena	Explicación
	Los cometas también se llaman estrellas escoba y arrastran una fantástica cola en forma de escoba de colores brillantes. También es un pequeño cuerpo celeste que se mueve trazando un suave arco mientras orbita alrededor del Sol en una órbita elíptica.
	Ejemplos de exagerar, diseñar y deformar la luz y el movimiento de las estrellas.
	Al dibujar una lluvia de meteoritos, lo mejor es determinar primero el origen (punto radiante) de la lluvia de meteoritos. Su línea de visión no se distraerá, la pantalla será estable y la sensación de velocidad se enfatizará en comparación con un fondo estacionario.
	Impresionantes estelas de estrellas arremolinadas. Las estrellas se mueven en círculos concéntricos alrededor de Polaris, pero si dejas el obturador de la cámara abierto durante mucho tiempo y tomas una fotografía fija del cielo estrellado, verás algo parecido a la imagen de abajo.

Título:

Cómo dibujar una luz explosiva

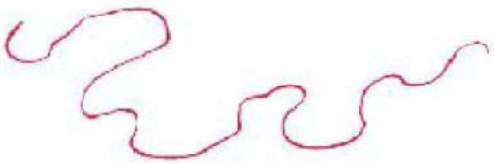
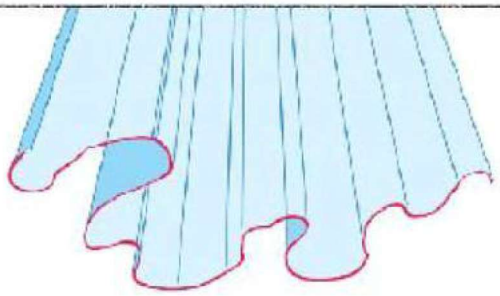
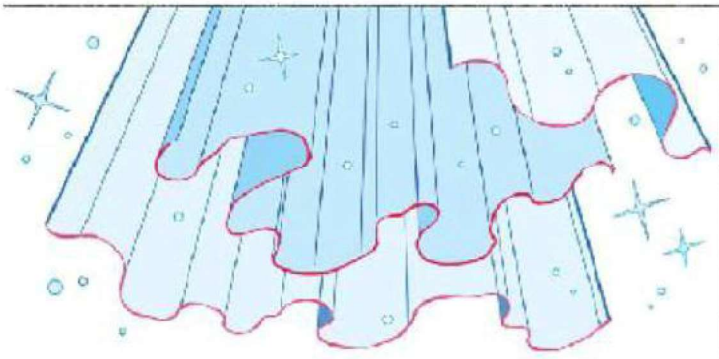
Una gran cantidad de energía brota de la fuente de la explosión. Lo mejor es expresar el destello que lo acompaña dibujando líneas radiales a base de líneas concentradas.

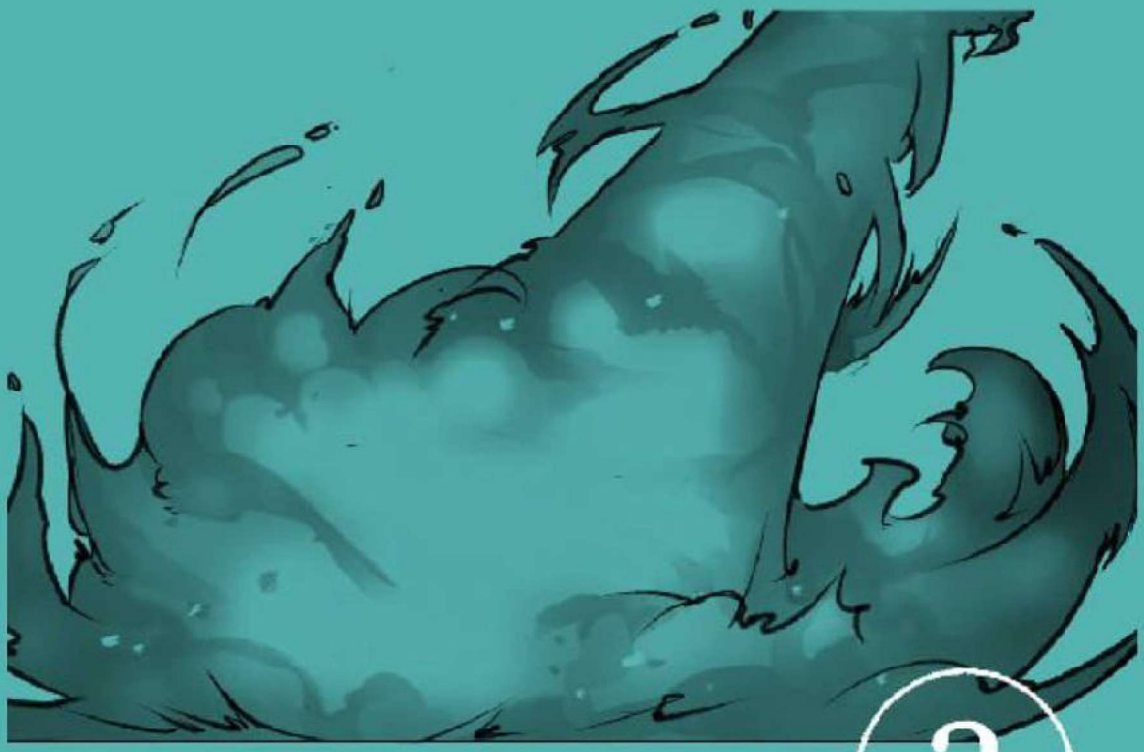
Escena	Explicación
	Expresa la fuerte luz que aparece cuando el ataque toca el objetivo y explota. Primero, dibuja un borde concentrado como un trazo de luz radial.
	Para expresar la intensidad del ataque, la ruptura del impacto se dibuja ligeramente fuera del punto de impacto.
	Dibuja luces circulares grandes y pequeñas que chispeen y se dispersen a tu alrededor. Aunque la luz dispersa es de tamaño lento, enfatiza la sensación de perspectiva y la sensación de una granja de pollos.
	Verifique el equilibrio general, como las áreas donde los elementos están abarrotados, las áreas vacías y la densidad de la vegetación, y realice ajustes menores. Agregue variedad al entorno agregando elementos grandes y pequeños en forma de explosión. Al doblar una línea recta, puedes expresar la distorsión del espacio.

Título:

Cómo dibujar una aurora

La luz de la aurora es similar a las cortinas y las faldas plisadas, donde los desniveles crean luz y oscuridad, por lo que hay líneas de pliegue verticales en los límites. Dibujemos una imagen de él balanceándose y cubriendo el cielo.

Escena	Explicación
	Primero, dibuja un golpe en forma de onda en la parte inferior de la aurora, que corresponde al dobladillo de la cortina.
	Dibuja pliegues verticales teniendo en cuenta el límite entre la luz y la oscuridad creado por el desnivel de la cortina de auroras.
	Al dibujar los pliegues de la cortina aurora, establezca el punto de fuga de la perspectiva vertical. Las cortinas radiales parecen tomadas con una lente gran angular y pueden enfatizar la escala del cielo nocturno y el espacio.
	Agregué cortinas al frente y atrás y terminé modificando los detalles. Añade la luz de las estrellas a su alrededor y delante y detrás.



3

efecto fuego

Galería

"Tsukushi no Mook"

"Dororo" "Azur Lane"

Expresiones básicas de llamas

Expresiones aplicadas de llamas Cómo dibujar llamas

Cómo dibujar bolas de fuego Cómo dibujar radiación de llamas

Cómo dibujar llamas centelleantes

efecto fuego

"Mook de cola de caballo"

Un corte donde el enano enciende la chimenea con una cerilla. Es interesante no sólo el fuego cuya silueta cambia con cada fotograma, sino también las siempre cambiantes expresiones faciales del enano, el movimiento de su barba y el juego que utiliza todo su cuerpo.

"Mook de cola de caballo"
Producción: Grupo de Investigación Nueva Cultura Visual ShmE/2017
https://youtu.be/fBL47zd_x0k

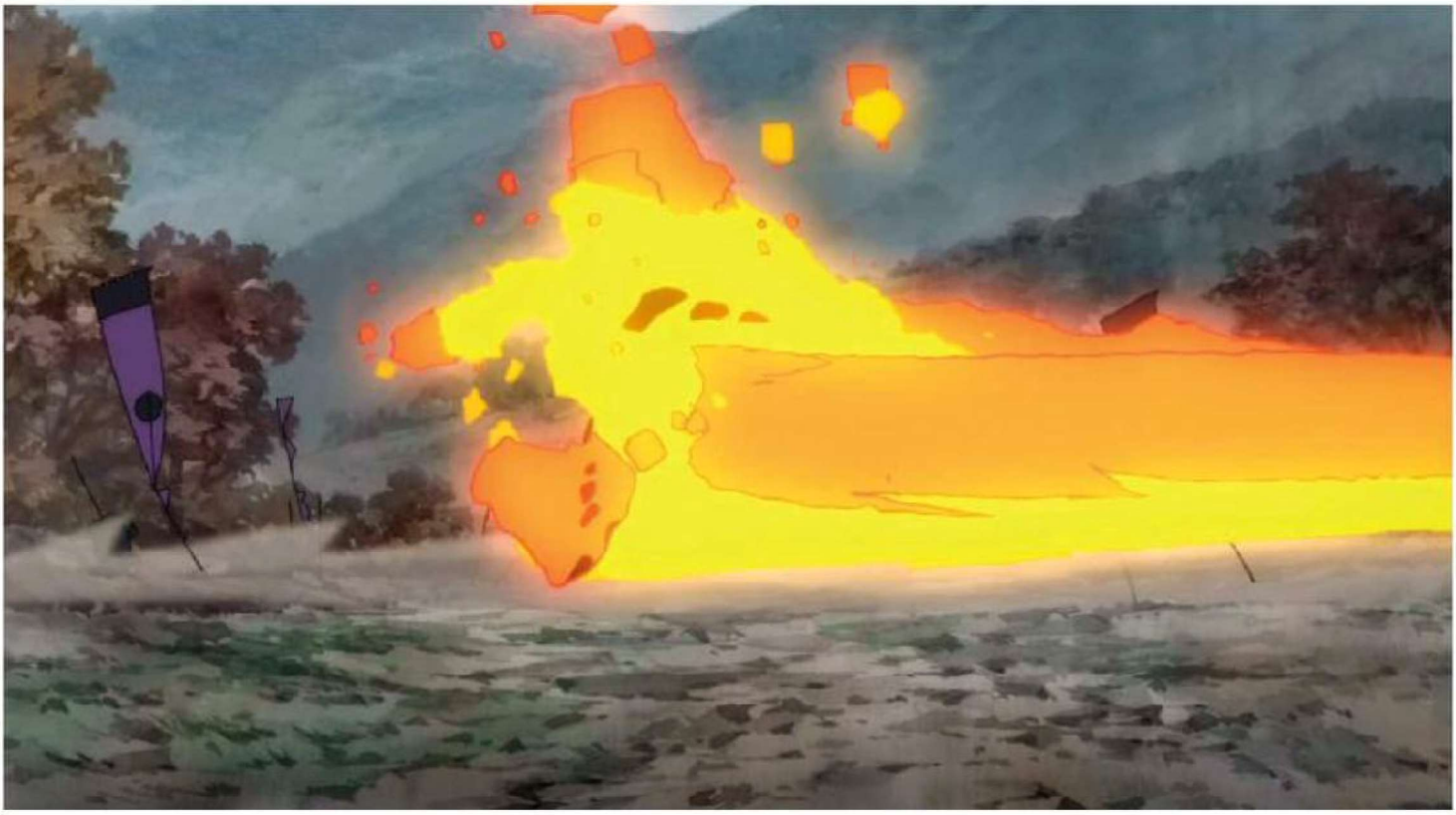
efecto de radiación de llama

"Dororó"

Un corte de la radiación de la llama realizado por Youma Midoro. La punta de la llama liberada se deforma por la corriente de aire. Las llamas gradualmente se hicieron más fuertes y las espesas llamas continuaron ondulando mientras avanzaban en línea recta.

"Dororó"
Episodio 22 Producción de
enfermedades del dolor:
MAPPA / Tezuka Productions /
2019
•Bimotor

Un corte de la radiación de la llama del Midoro. El cuerpo del espía colapsa al ser envuelto por las llamas liberadas, y la silueta de las llamas cambia en consecuencia. También preste atención a la forma en que el viento arrastra las brasas y el humo.



"Dororó"
Episodio 22 Producción de volumen
misterioso: MAPPA
/Producción Tekan
2019
•Bimotor

efecto llameante

"Carril Azur"

El panorama mental de la empresa. Presta atención a la expresión de las llamas que parecen caer. La forma de la llama cambia para coincidir con la bandera ondeando al viento.

Del anime de televisión "Azur Lane" Blu-ray Editor: HISTORIA Vendedor: Toho © Manjuu Co., Ltd., Yongshi Co., Ltd. y Yoetar, Inc. Anime "Azur Lane" comité de producción

Un paisaje mental de Enterprise. Un corte de una tribu envuelta en llamas cayendo a la superficie del agua. El contraste con las salpicaduras de agua es impresionante.

3

efecto fuego

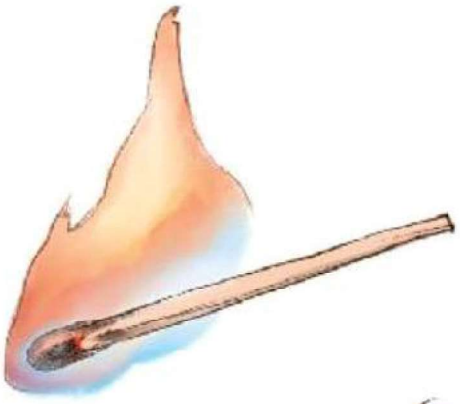
Anime de
televisión "Azur Lane"
de Blu-ray
Editor: STORY
Distribuidor: Toho
Manjuu Co., Ltd.,
Yongshi Co., Ltd. &
Yostar, Inc.
Comité de producción del anime
"Azur Lane".

Expresión básica de llama.

Una vela encendida silenciosamente, una llama furiosa, una bola de fuego volando alrededor de la pantalla... El fuego y las llamas se pueden expresar de diversas maneras. Sin embargo, para describir cualquiera de ellos, es necesario comprender sus propiedades y formas básicas.

Hay una necesidad.

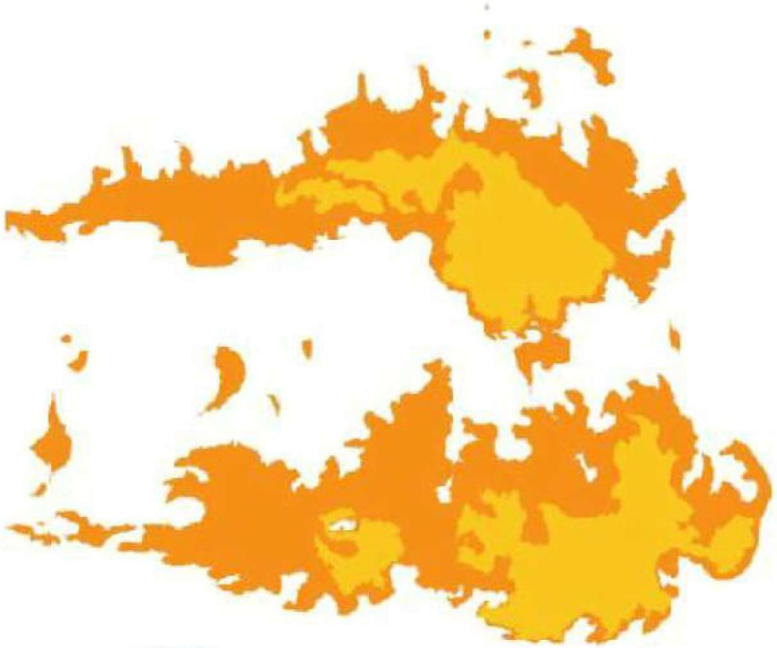
Se dice que el origen de la palabra ``llama'' es ``honoho'' (oído de fuego), y originalmente se refería a la parte que se volvió como una espiga de arroz (la parte que emite luz y calor) debido a la combustión del oxígeno.



PUNTO

forma básica de llama

Aunque la llama pueda parecer complicada, su forma básica es un fuego como el de una espiga de arroz. Tenga cuidado de no crear una simetría bilateral perfecta ya que esto dará una impresión antinatural.



PUNTO

parpadeo de llama

Las llamas se mueven hacia arriba debido a las corrientes de aire ascendentes, pero al mismo tiempo se ven fácilmente afectadas por las corrientes de aire circundantes y las propiedades del combustible, y su forma no es constante. Si tienes en cuenta la forma de curva en S de la llama, será más fácil expresar el movimiento.

El fuego quema con combustible, calor y oxígeno, convirtiéndose en llama, y tiene la propiedad de elevarse siempre en ondas debido a las corrientes ascendentes generadas por el calor.

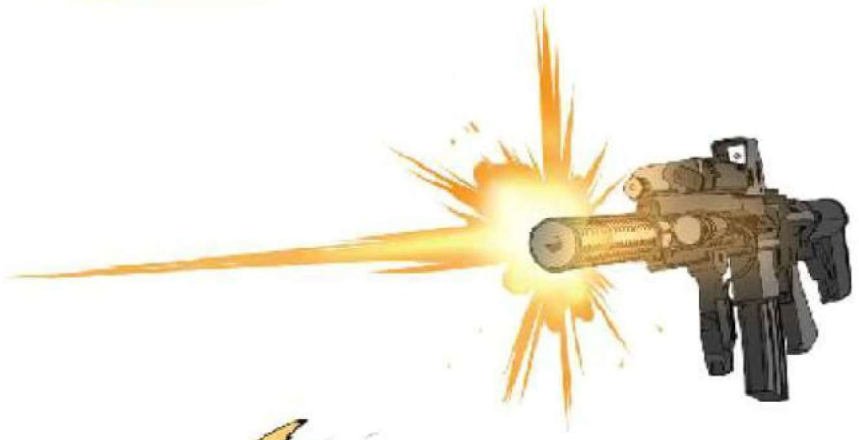
La forma básica es "escritor".

Hay tipos como el que se extiende recto como un lirio, el que se ondula en la punta debido a las corrientes de aire ascendentes y el que se enrosca en una bola de fuego. Aprenda los conceptos básicos y aplíquelos a diversas situaciones.

PUNTO

llama invisible

Los fogonazos, que terminan de arder en un instante, son difíciles de ver con luz brillante. Por otro lado, también es una forma fácil de entender de expresar el momento del disparo.



▸▸ Expresión aplicada

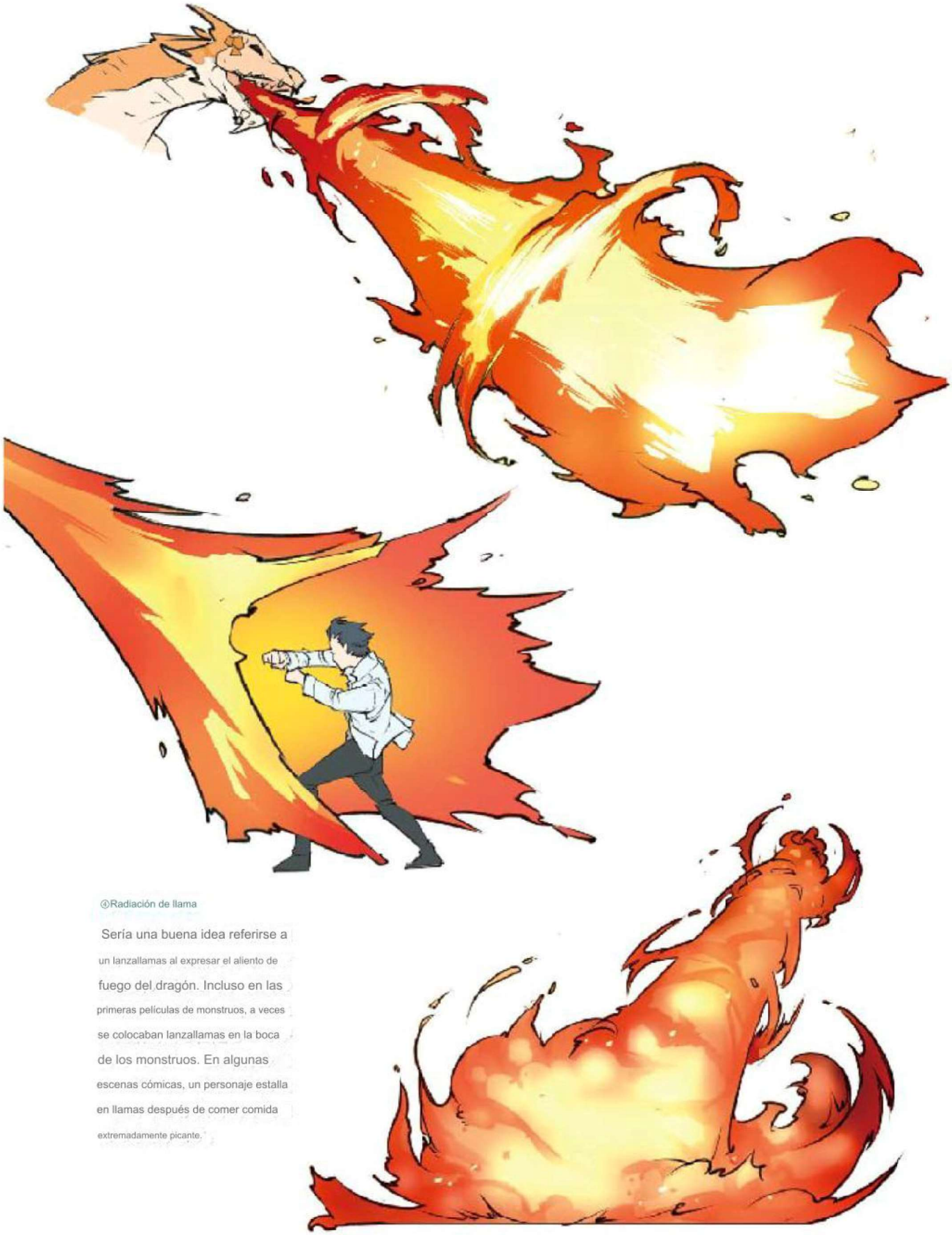
El efecto de llama también es una expresión importante que se puede aplicar fácilmente a escenas de acción y de batalla. De ahora en adelante, introduciremos varias expresiones distintas a las aquí introducidas. Además, dado que tiene una afinidad particularmente alta con los efectos de humo y luz, también veremos expresiones compuestas.

disparo

bola de fuego

echador de llama

Expresión aplicada de llama.



④Radiación de llama

Sería una buena idea referirse a un lanzallamas al expresar el aliento de fuego del dragón. Incluso en las primeras películas de monstruos, a veces se colocaban lanzallamas en la boca de los monstruos. En algunas escenas cómicas, un personaje estalla en llamas después de comer comida extremadamente picante.

④Bola de fuego

Se utiliza como una expresión fantástica que no puede existir en la realidad, como una bola de fuego flotante y de aspecto sospechoso, o una bola de fuego que vuela mientras gira a gran velocidad. Sin embargo, la base de esto está en cada llama, y lo mejor es pensar en ella como un conjunto de llamas.

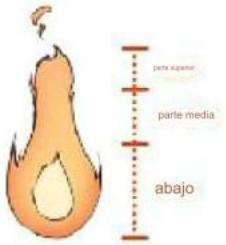
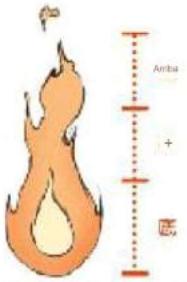
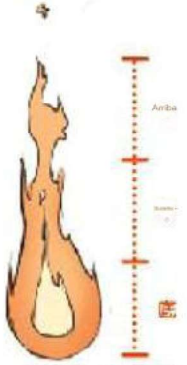
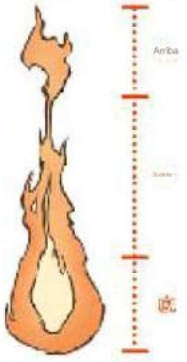
④Llama

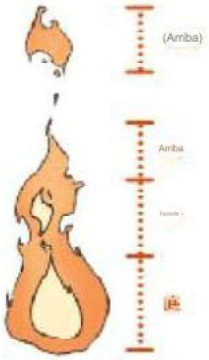
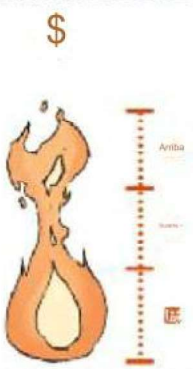
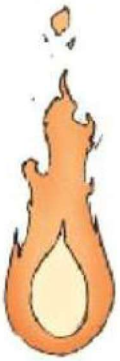
El destello de un disparo, también conocido como fuego de boca, es difícil de ver con luz brillante, pero a menudo se exagera en ilustraciones y cómics. Piense en ello como un efecto compuesto con humo y luz.

Título:

cómo dibujar llamas

La llama no es simétrica, sino que tiene la propiedad de oscilar hacia arriba, hacia abajo, hacia los lados y hacia arriba en una curva en forma de S. Expresemos el flujo natural del ascenso y la desaparición, y la formación de nuevas puntas.

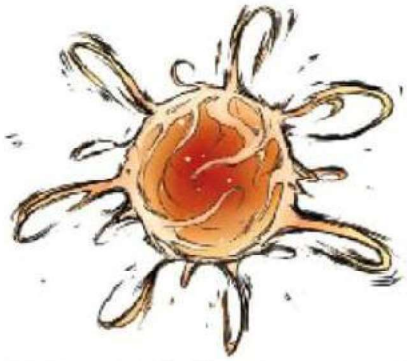
Escena	Explicación
	Las llamas arden en oleadas debido a las corrientes de aire ascendentes provocadas por el calor. La punta se vuelve más delgada y la llama se asemeja a una espiga de arroz. Es más fácil dibujar la forma dividiéndola en tres partes: una "parte inferior ancha", "una parte media un poco más estrecha" y "una parte superior que se asemeja a la punta de la cabeza", e imaginándolas. superposición.
	La llama es arrastrada por el aire ascendente y se vuelve más fina y más larga, especialmente en la parte media y superior.
	Debido al aire ascendente, la parte superior se estira aún más y la parte media estirada también se vuelve más delgada.
	La parte media se vuelve cada vez más estrecha y finalmente comienza a separarse de la parte superior.

Escena	Explicación
	Después de que la parte superior se separa de la llama, nace una nueva punta sobre la parte media original.
	Las puntas separadas se vuelven más pequeñas y eventualmente desaparecen. Por otro lado, la nueva punta se hace más grande.
	La parte media se adelgaza y se repite el proceso hasta este punto. Mientras que la parte inferior es relativamente estable y no cambia significativamente su forma, las partes media y superior se ondulan y fluctúan constantemente a medida que cambian de forma.
	Una llama que continúa ardiendo en el mismo lugar durante mucho tiempo no cambia mucho su área incluso si cambia su forma. Si la cantidad de combustible y oxígeno es la misma, seguirá ardiendo en un área fija.

Título:

Cómo dibujar una bola de fuego

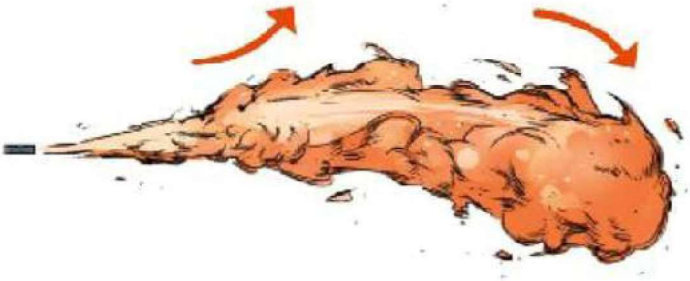
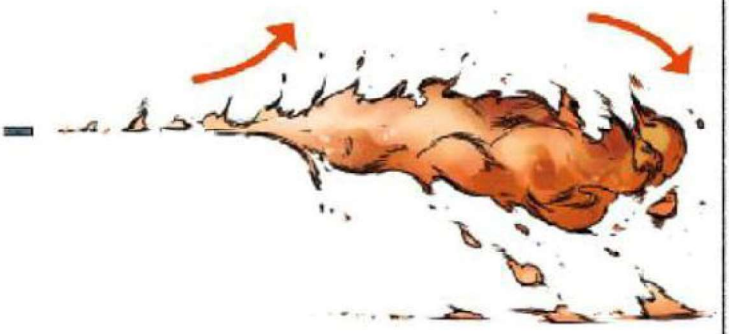
Una bola de fuego/bola de energía que continúa ardiendo incluso sin combustible ni oxígeno y se mueve como un ser vivo. Para que tu presencia imaginaria sea más convincente, intenta incorporar las características de las llamas reales.

Escena	Explicación
	Un ejemplo de una bola de fuego girando y volando hacia un objetivo. Primero, dibuja ondas de llamas desde el centro del círculo, teniendo en cuenta el remolino. Al dibujar una punta larga en el exterior del círculo, se puede expresar una sensación de velocidad.
	Al desplazar el centro del vórtice y crear un "flujo" en la llama, la silueta cambia e incluso se puede expresar el movimiento del aire. Agregar chispas que se esparcen a lo largo del flujo crea una atmósfera más atmosférica.
	Un ejemplo de bola de energía que tiene muchos elementos en común con una bola de fuego. Dibuja líneas onduladas oscilantes teniendo en cuenta la perspectiva de la esfera. Al igual que con la bola de fuego, también es buena idea añadir unas púas verdes a los lados.
	Dibuja una banda radial de luz alrededor de la esfera. La fuerza y la debilidad de la banda representa la aparición de una bola de energía que parpadea repetidamente.

Título:

Cómo dibujar un lanzallamas

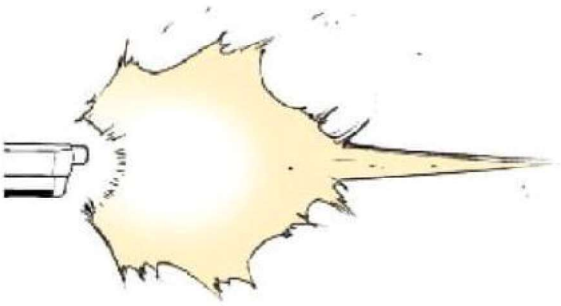
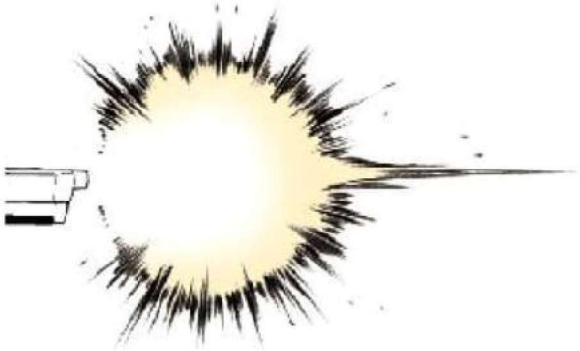
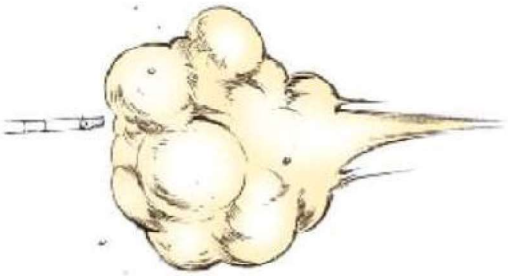
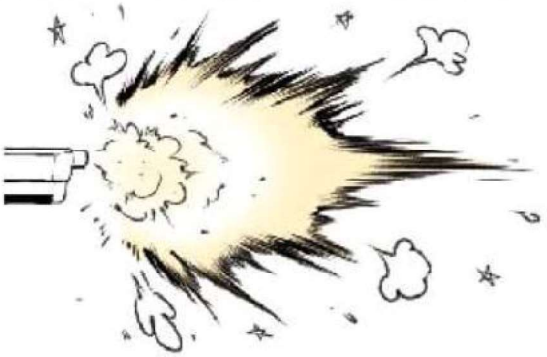
Un lanzallamas utiliza gas comprimido para expulsar un líquido inflamable, de forma similar a como se rocía agua con una manguera. La llama es lineal cerca del puerto de inyección, pero gradualmente pierde impulso y se extiende.

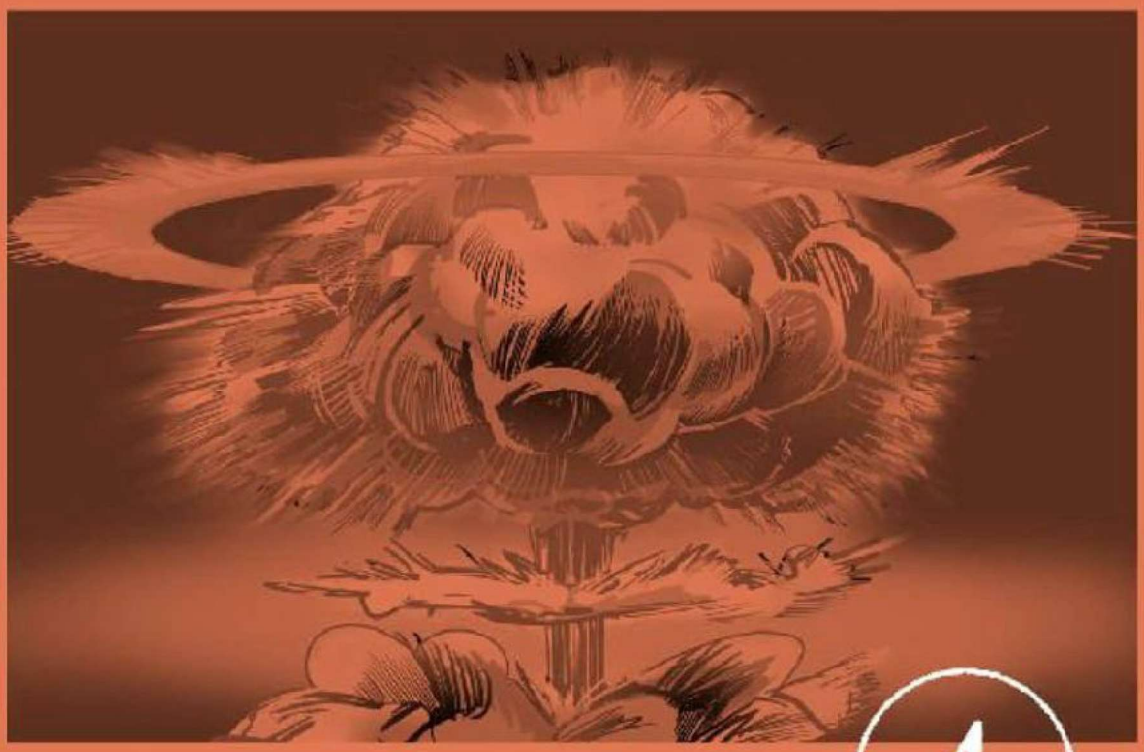
Escena	Explicación
	El combustible expulsado del tanque entra en contacto con el punto de inflamación en la punta del arma de fuego y se enciende. La llama emitida avanza con gran fuerza.
	El combustible liberado con gran fuerza es Nuevas llamas emergen una tras otra, extinguiendo las llamas anteriores. La punta de la llama se esparce como agua de una manguera. Además, el calor de la combustión genera una corriente ascendente, por lo que la llama no asciende. Desaparece.
	El combustible tiene peso, por lo que cuando el combustible vuela lejos y finalmente pierde su impulso, el poder real hace que la llama caiga hacia abajo.
	Cuando se detiene la inyección de combustible, la llama sube y desaparece, y el combustible restante cae y se quema.

Título:

Cómo dibujar una bengala

La llama es un destello de luz momentáneo y no se puede ver claramente con luz brillante, pero brilla intensamente en la oscuridad. Consta de tres elementos: destellos, chispas y humo, por lo que es mejor dividirlo en partes.

Escena	Explicación
	Un ejemplo de la expresión de una llamarada. El gas intermitente que arde se dibuja simbólicamente utilizando sólo líneas.
	Un ejemplo del uso de líneas saturadas para representar una explosión de llamas. Esto enfatiza el brillo y la fuerza del flash.
	Un ejemplo de forzar el humo generado tras la combustión de un gas. La forma redonda del humo contrasta con la llama recta, enfatizando su impulso.
	Un ejemplo más cómico. Al agregar notas cómicas con forma de humo a las chispas, puedes crear un acabado pop animado.



4

efectos explosivos

Galería

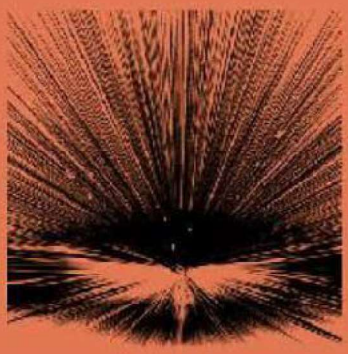
``Under the Dag ``Aldnoah Zero" ``Flip Flappers"

Expresiones básicas de explosiones

Expresiones aplicadas de explosiones Cómo dibujar explosiones Cómo dibujar ondas de choque Cómo dibujar fracturas

Cómo dibujar erupciones

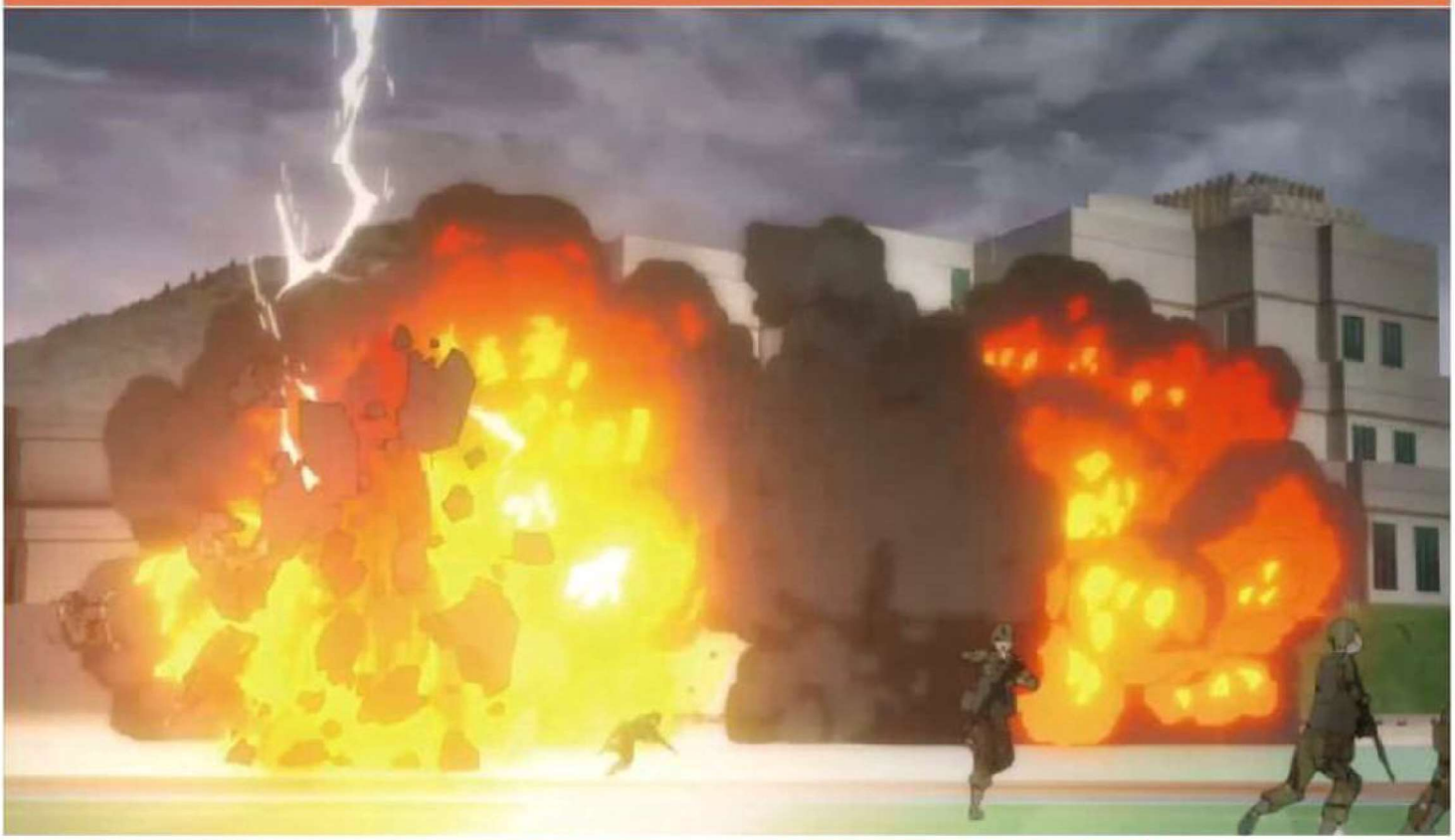
Cómo dibujar una súper explosión



efecto de explosión

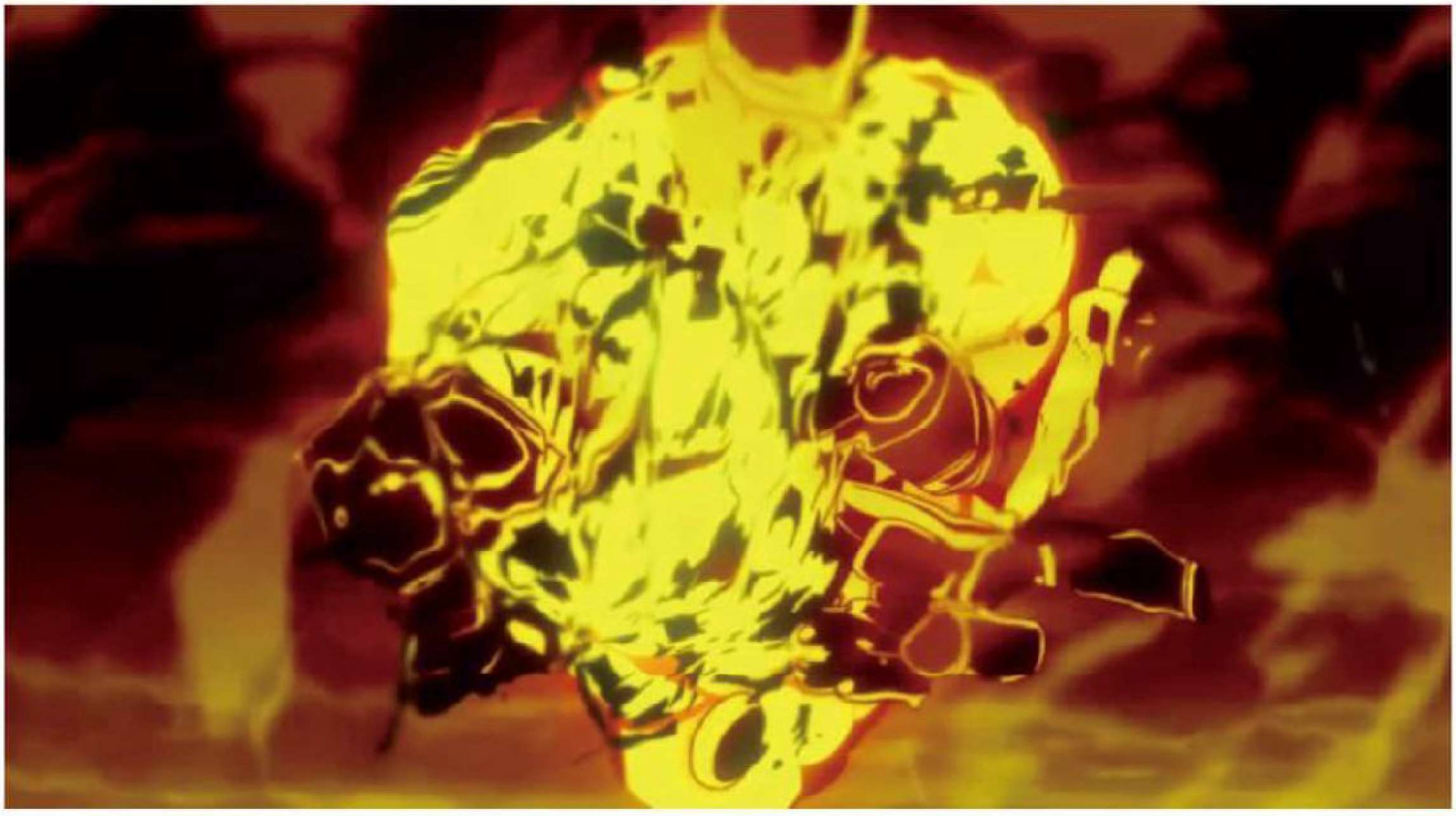
Debajo del perro] |

Los ataques aéreos afectaron las instalaciones escolares. Varios misiles caen en diferentes momentos, emitiendo llamas explosivas. El cambio de temperatura a lo largo del tiempo se puede ver en el color del centro de explosión.



"Under the Dog"
Producida por Kinema Citrus
×Naranja
©2014 Jiro Lehil
©2014 Yusuke Kozaki
©2015 bajo el
perro, llc

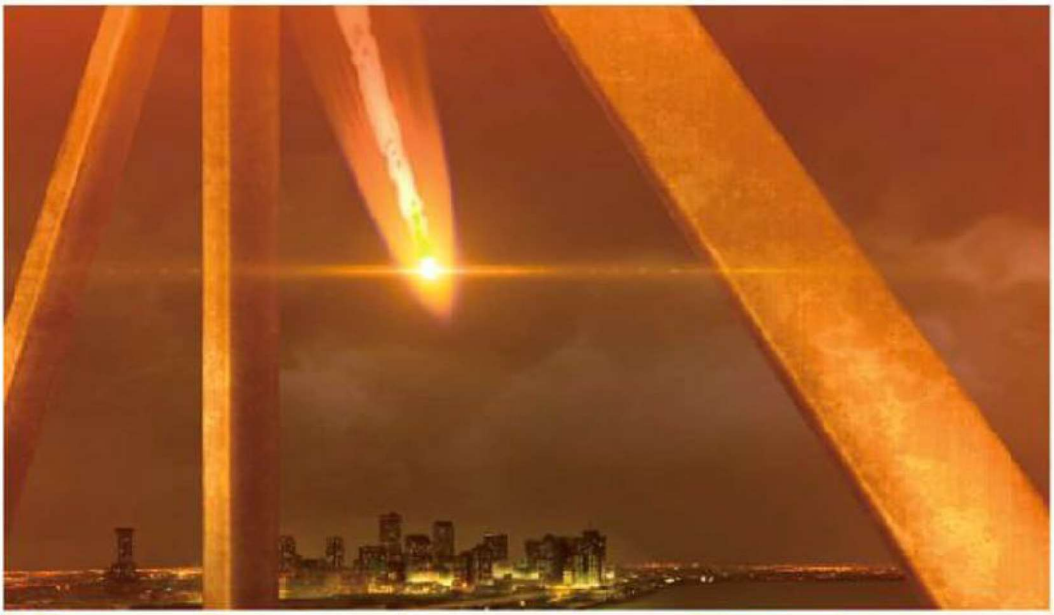
Corte al misil que golpea el helicóptero y explota. Presta atención no sólo a las múltiples explosiones con diferentes expresiones, sino también a la forma del helicóptero, que se destruye cada vez más cada vez que explota.

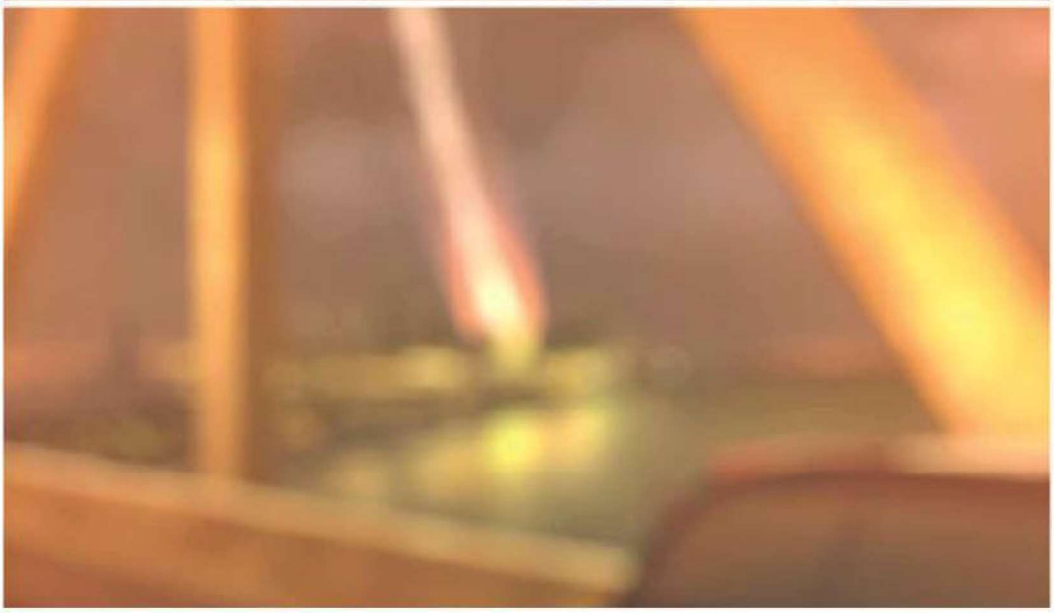


"Bajo el perro"
Producción: Kinema Citrus
×Naranja
2014 Jiro Lehil
2014 Yusuke Kozaki
2015 bajo el perro, llc

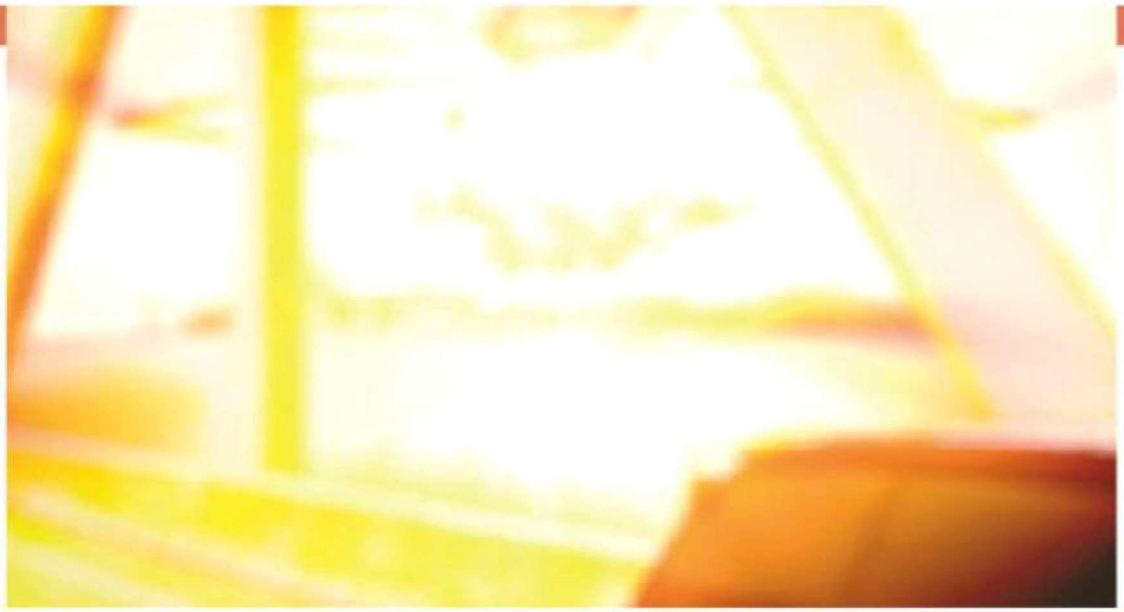
efecto súper explosión

"ALDNOAH.ZERO"





Escena de descenso de la tierra del castillo de aterrizaje. Se aleja como una estrella nublada, chocando con el suelo y la ciudad, creando una gran explosión acompañada de una nube en forma de hongo. Las vistas previas de pantalla y el borrado en blanco también se utilizan de forma eficaz.



"ALDNOAH.ZERO"

Episodio 1

Princesa Negra de Fuego -Princesa de VERS-

Producción: A-1 Pictures +TROYCA/

© 2014 Olympus Knights Aniplex Project

AZ

efecto destrozado

"Voltear aletas"

Corte a Babika esquivando un ataque de tentáculo. En contraste, el mismo suelo aplastado y las suaves nubes de polvo. El contraste de la combinación de colores también crea una apariencia de doble cara aún más impresionante.

"Flip
Flappers" Episodio
3 XLR puro
Producción: Estudio 3Hz
© Proyecto FliFla

Expresión básica de explosión.

Una explosión es una reacción química que involucra energía intensa. El volumen de un gas, líquido o sustancia cambia rápidamente debido a la fuerte energía de expansión en el centro.

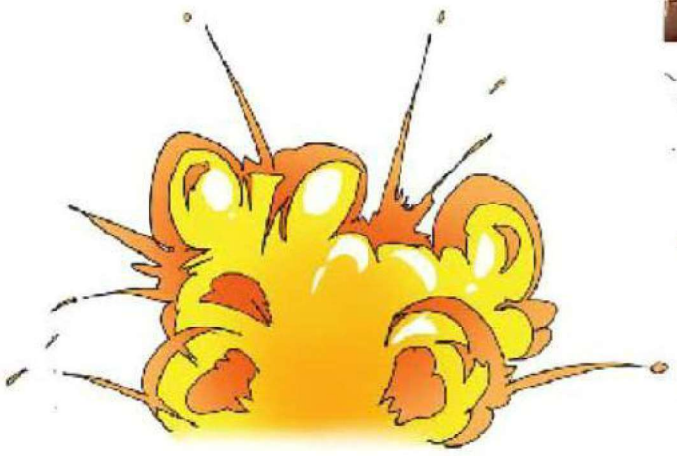
La fuerza comprimida se libera instantáneamente, produciendo destellos, sonidos explosivos y ondas de choque que causan destrucción física.

La silueta en forma de listones y la combinación de colores de fuerte contraste pueden ser exageradas, pero tienen una "semejanza" explosiva.

PUNTO

forma de explosión

La forma de una explosión cambia según la causa de la explosión y el entorno circundante. Hay varios métodos de expresión y efectos, así que piensa en qué momento instantáneo quieres dibujar.



expresión cómica

expresión realista

Las explosiones son una expresión esencial para escenas poderosas como batallas, acción y aventuras. Una mesa que se puede decir que es el camino real hacia los efectos.

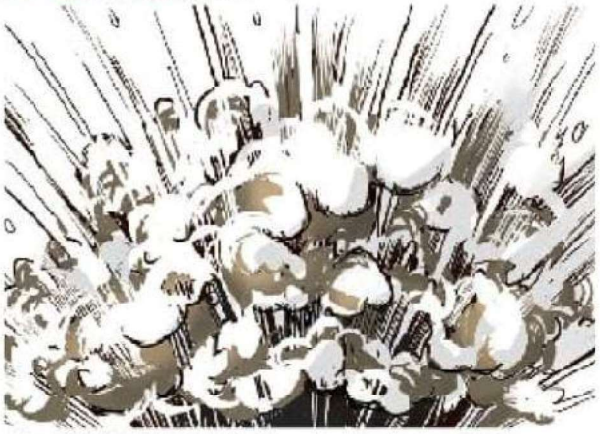
Actualmente, las expresiones varían mucho según la situación, como explosión volcánica, explosión acompañada de fisión nuclear, explosión interior o explosión submarina.

PUNTO

Destrucción y escombros voladores

Al representar la destrucción causada por una explosión, puedes demostrar indirectamente el poder de una explosión. Incorporemos efectivamente llamas, ondas explosivas, llamas de explosión, escombros, etc. en la pantalla.

Presentación en varios colores.



Aspecto explosivo en un solo color.

Expresiones de aplicación

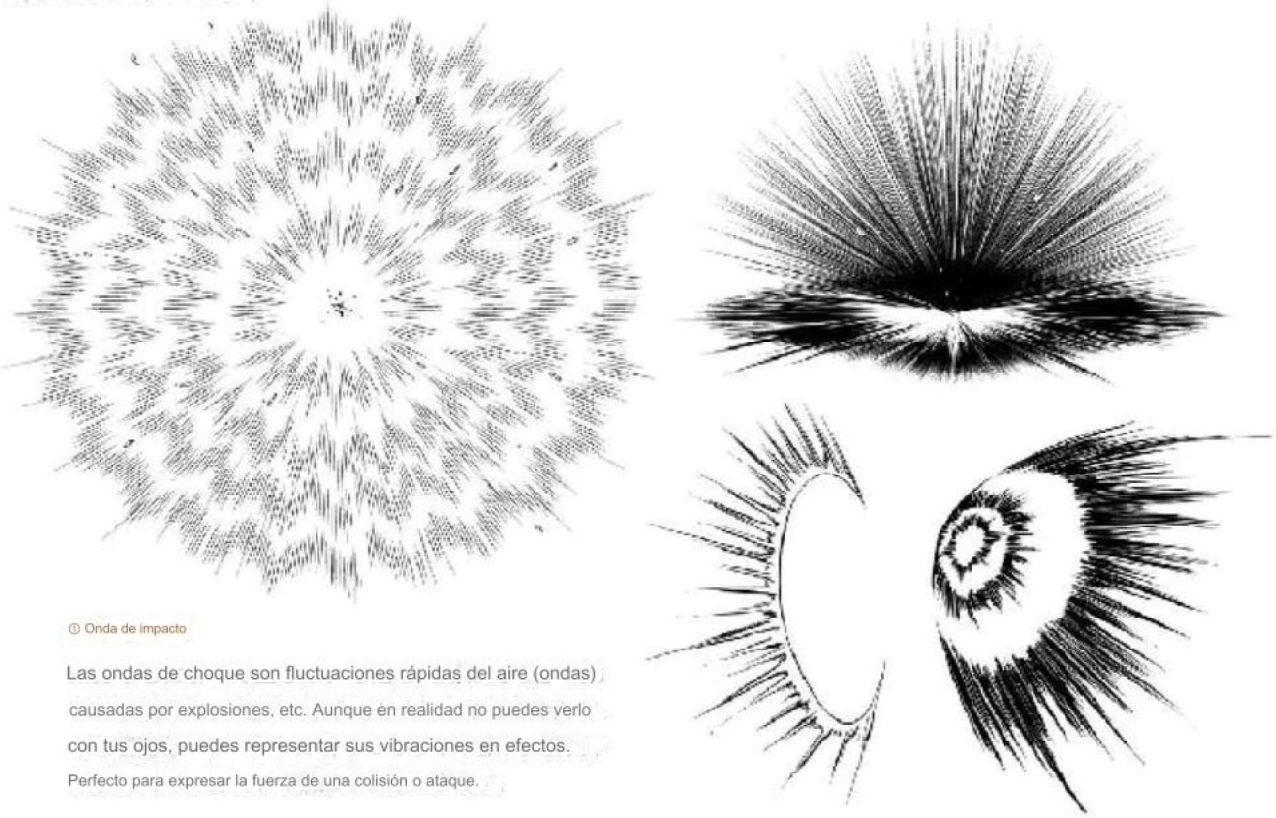
A continuación, presentaremos no sólo la "explosión", sino también los fenómenos que acompañan a las explosiones y expresiones similares a las explosiones. Incluso si las expresiones parecen diferentes a primera vista, hay muchas partes comunes y expresiones complejas, por lo que es una buena idea comprender algunos patrones a la vez.

onda de impacto

súper explosión

erupción

Expresión aplicada de explosión.

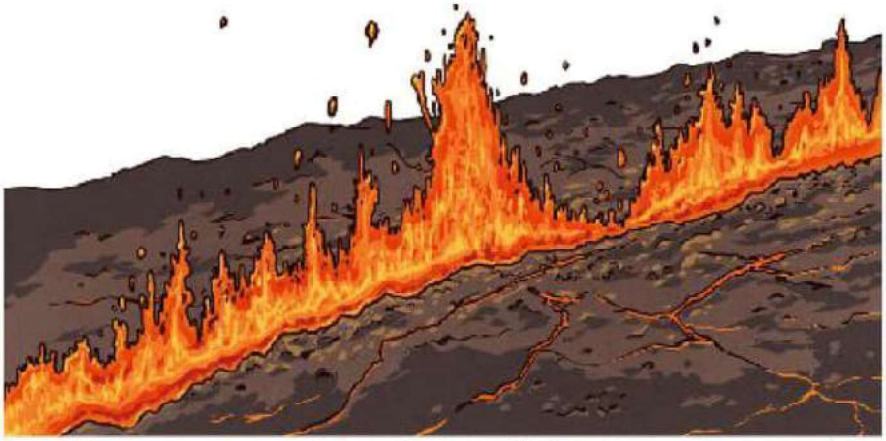


① Onda de impacto

Las ondas de choque son fluctuaciones rápidas del aire (ondas) causadas por explosiones, etc. Aunque en realidad no puedes verlo con tus ojos, puedes representar sus vibraciones en efectos. Perfecto para expresar la fuerza de una colisión o ataque.

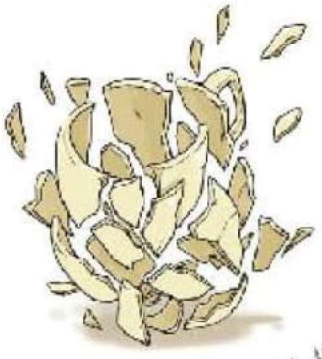
③Erupción

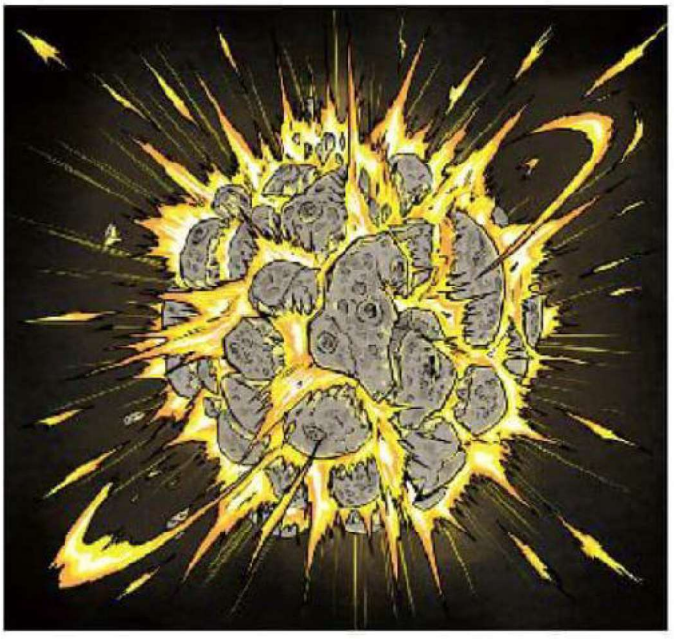
Existen varios tipos de erupciones, como explosiones freáticas, explosiones freatomagmáticas y incendios magmáticos. Es una expresión compleja de luz, llama, humo, líquido, etc., así que asegúrate de dibujar aprovechando las características de cada uno.



④Super explosión

Un efecto visual de una gran explosión. Se utiliza para expresar una súper explosión provocada por una gran cantidad de explosivos o una bomba nuclear. Sus principales características son un fuerte destello de luz y una nube en forma de hongo. Para expresar la intensidad y el deslumbramiento de la luz, a veces se dibuja intencionadamente una boca monocromática.





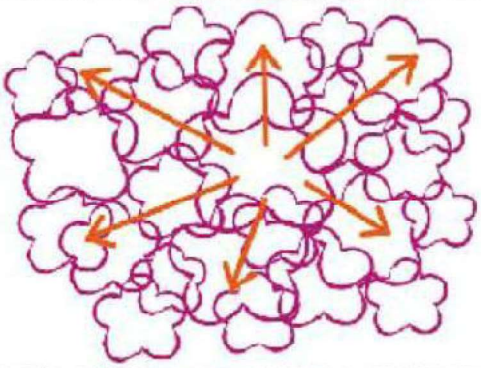
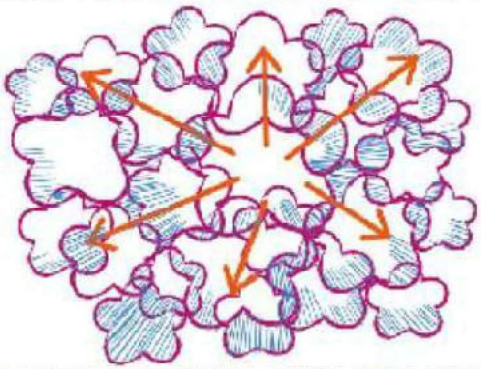
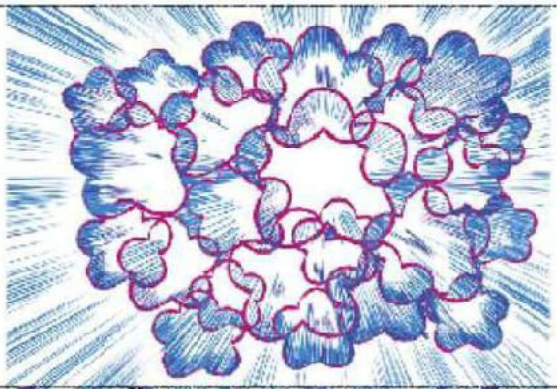
②Fracaso

La distancia de vuelo, la altura y la velocidad de los fragmentos que se rompen por el impacto varían según el material, el tamaño y el peso.

Título:

Cómo dibujar una explosión

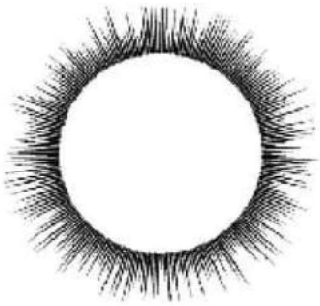
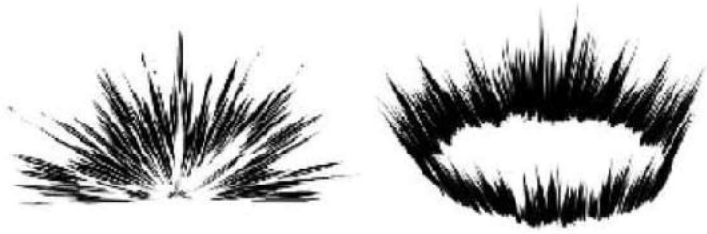
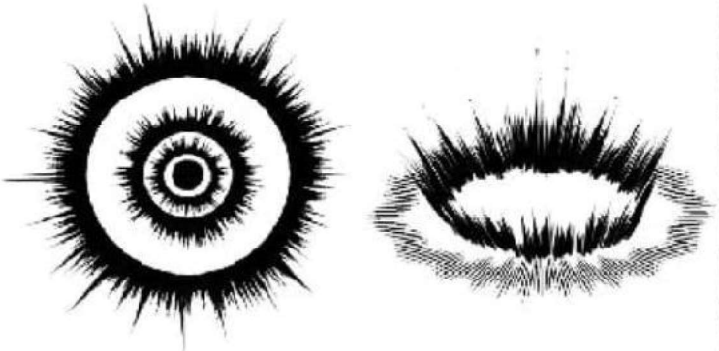
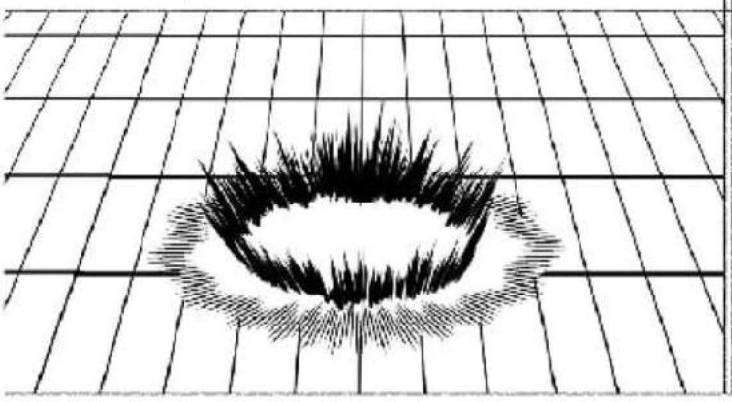
El impacto de una explosión en el área circundante es esencial para demostrar su poder. No sólo representa la onda expansiva y el humo, sino que también crea una escena poderosa en la que los objetos circundantes, como edificios, montañas, hormigón y vidrio, se hacen añicos y se dispersan.

Escena	Explicación
	Representa aproximadamente cómo la pared de pólvora, el humo y la onda expansiva se expanden y explotan. En este caso, la explosión se hizo de modo que formas de flores grandes y pequeñas salieran del centro de la explosión. Las formas de las flores se colocan una encima de la otra manteniendo el equilibrio, y la forma y el tamaño de la explosión se imaginan a partir de esta colección.
	La luz emitida desde el centro de la explosión crea sombras, por lo que se dibujan sombras donde se superponen las formas de las flores. Cuanto más claro sea el contraste entre luces y sombras, más poderosa podrá expresarse la explosión.
	Agrega una sombra oscura dentro del golpe para que puedas ver la forma y el tamaño de la explosión. También agregué líneas concentradas hacia el centro del fondo. Al crear el contorno de una colección de formas florales, es importante vigilar el equilibrio y evitar que la forma se caiga.
	Representando la onda de choque de la ruptura y los trozos angulares de material destrozado. La forma de flor y las líneas rectas y ángulos agudos que la rodean crean un contraste entre curvas y líneas rectas en la pantalla, enfatizando el movimiento y el poder.

Título:

Cómo dibujar una onda de choque

Las ondas de choque que no se pueden ver a simple vista se expresan mediante líneas dibujadas. Al expresar el impacto que se extiende en forma de cúpula con líneas, y al combinarlas y cambiar el ángulo, puedes aplicarlas en una variedad de situaciones.

Escena	Explicación
	Se crea una onda de choque al organizar una expresión llamada "destello de erizo de mar". Primero, rellena el interior de la línea saturada con blanco para crear la forma que se muestra en el diagrama.
	Corta el destello del erizo de mar en ángulo para crear una onda de choque. Se puede utilizar de diversas formas, incluidos patrones de ángulo alto emitidos hacia el cielo, patrones de ángulo bajo cerca del suelo y patrones emitidos a lo largo del suelo.
	También son efectivas las expresiones que combinan ondas de choque desde múltiples ángulos.
	Es importante que el efecto de la onda de choque coincida con la perspectiva del entorno para que el espectador no se sienta incómodo. Diseñe la cuadrícula de perspectiva y verifique el lugar del círculo de copas de los árboles.

Título:

Cómo dibujar fracturas

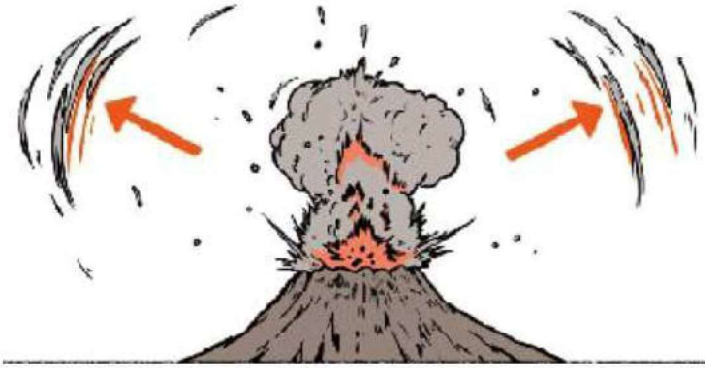
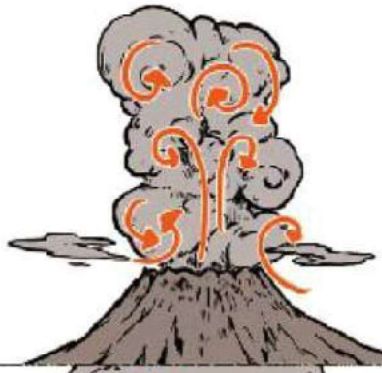
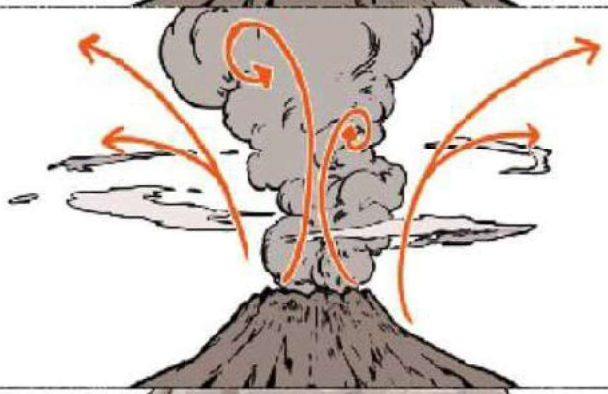
Los pedazos rotos se dispersan hacia afuera en una parábola, como agua pulverizada. Sé consciente de la forma antes de que se rompa, y ten cuidado de no cambiar el material o la cantidad para que los pedazos del zumbido se separen.

Escena	Explicación
	Un ejemplo de un bloque de hielo que choca con un objeto duro, ciudad Se rompe violentamente con el golpe y los fragmentos vuelan muy lejos. Los fragmentos de hielo y vidrio, que son cristalinos y se rompen con facilidad, forman ángulos agudos.
	Un ejemplo de una rama de un árbol que se rompe debido a fuertes vientos o al ser alcanzada por un rayo. La forma en que el árbol se rompe depende de la fuerza del viento, el grosor de la rama y el tipo de árbol. Dibuja trozos de madera grandes y pequeños para que parezcan salpicaduras de agua y varía la forma en que se rompen.
	Un ladrillo duro y resistente se doblará un poco antes de romperse. A diferencia de la cerámica y el vidrio, los fragmentos no tienen bordes afilados. Los pequeños trozos que salen volando no ruedan demasiado.
	Un ejemplo de una bola de nieve blanda rompiéndose. Cuando una bola de nieve choca con un objeto duro, se rompe en pedazos, esparciendo pequeños trozos de nieve, pero en lugar de rodar mucho, permanece estacionaria. Una bola de nieve húmeda hace que el agua salpique con gran fuerza.

Título:

Cómo dibujar una erupción

El efecto de una erupción volcánica es una expresión compuesta de luz, llamas, humo y un líquido viscoso que fluye (lava). La lava es más viscosa y pesada que el agua, por lo que la velocidad a la que fluye por la ladera de la montaña y la forma en que se mueve son puntos importantes a la hora de dibujar.

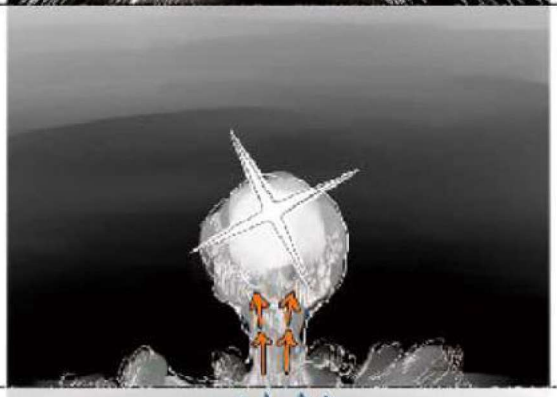
Escena	Explicación
	Este es un ejemplo de magma en ebullición que entra en contacto con agua subterránea y se convierte en vapor de agua bajo una presión intensa, provocando una gran explosión. El magma del cráter hace que el centro brille y se eleva una columna de humo. En explosiones especialmente grandes, el aire en expansión genera ondas de choque.
	La explosión da como resultado una columna de humo en expansión. La columna se expande formando remolinos, levantando polvo.
	Una vez que la fuerza de la explosión disminuye, se eleva una columna de alta temperatura que envuelve el aire circundante.
	El humo se convierte en una corriente ascendente y se expande hasta alcanzar un tamaño enorme en el cielo. Incluso después de que ya no haya agua en contacto con el magma, si el magma tiene suficiente fuerza, la lava brotará y fluirá hacia la superficie de la montaña.

Título:

Cómo dibujar una súper explosión

La expresión de una gran explosión provocada por un arma nuclear o similar se caracteriza por un fuerte destello de luz y una nube en forma de hongo.

También puedes utilizar expresiones deformadas para enfatizar la ferocidad de la explosión.

Escena	Explicación
	Entre los ojos de la explosión, aparece un destello de luz como una bola de fuego. La temperatura es inimaginable y la luz es tan brillante que no puedes mirarla directamente. Aquí el destello se representa gráficamente con una cruz y un círculo.
	La bola de fuego caliente se eleva con la corriente ascendente.
	Una vez que la fuerza de la explosión disminuye, la columna de aire caliente es empujada hacia atrás por el aire frío de arriba, aspira el aire circundante, circula y se eleva.
	El alto calor y el impacto transforman la humedad del cielo en un gran espíritu en forma de anillo. Este espíritu pronto será atravesado por la creciente nube en forma de hongo.

5

Efectos de humo/nube

Galería

"Bajo el Perro" "Cola de Caballo Mook"

Expresión básica de humo y nubes

Expresión aplicada de humo y nubes

Cómo dibujar humo

Cómo dibujar humo lineal

Cómo dibujar cúmulos

Cómo dibujar nubes altocúmulos

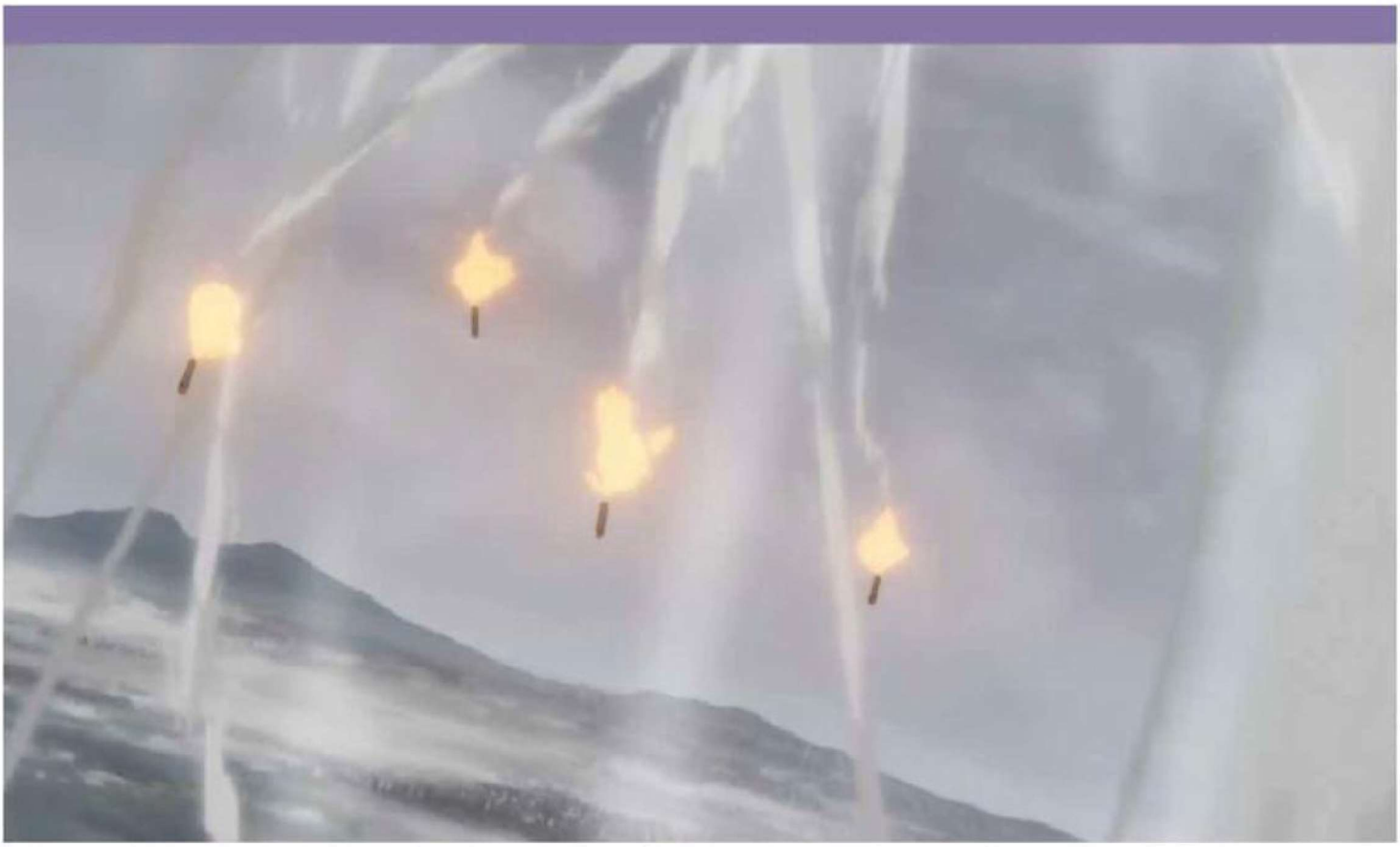
Cómo dibujar nubes cirros

efecto humo

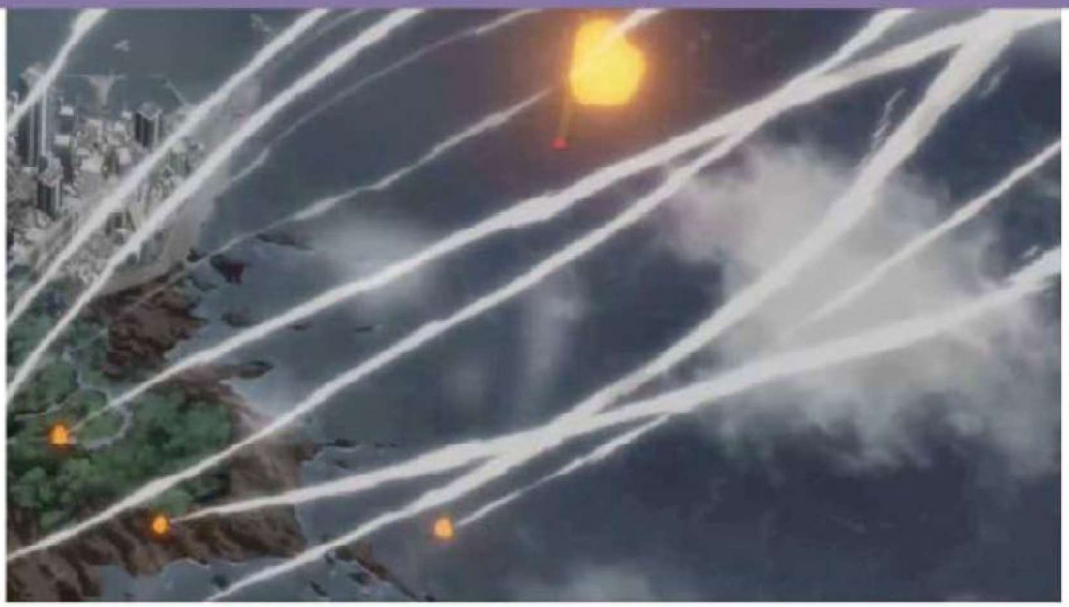
Debajo del perro]

Escena del lanzamiento de misiles. El misil se dirige hacia su objetivo mientras arroja humo por detrás. El humo puro y los pequeños trozos de humo que se desprenden de él representan la velocidad del misil.

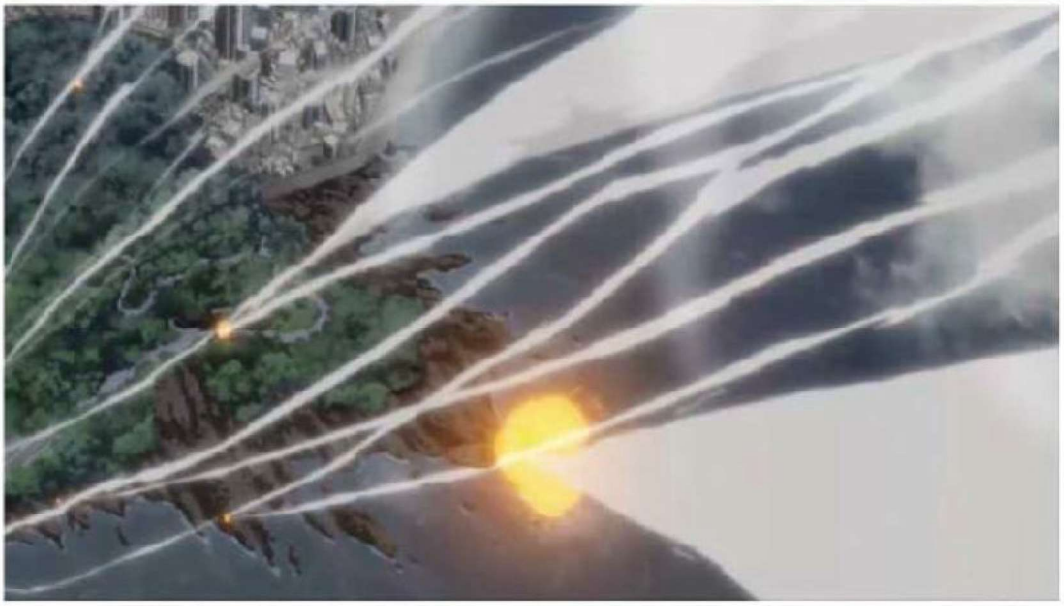
"Bajo el perro"
Producción: Kinema Citrus
×Naranja
2014 Jire Lehil
2014 Yusuke Kozaki
2015 bajo el perro, llc



Escena del lanzamiento de misiles. Al comienzo del segundo corte, la cámara captura el misil desde un lado. .

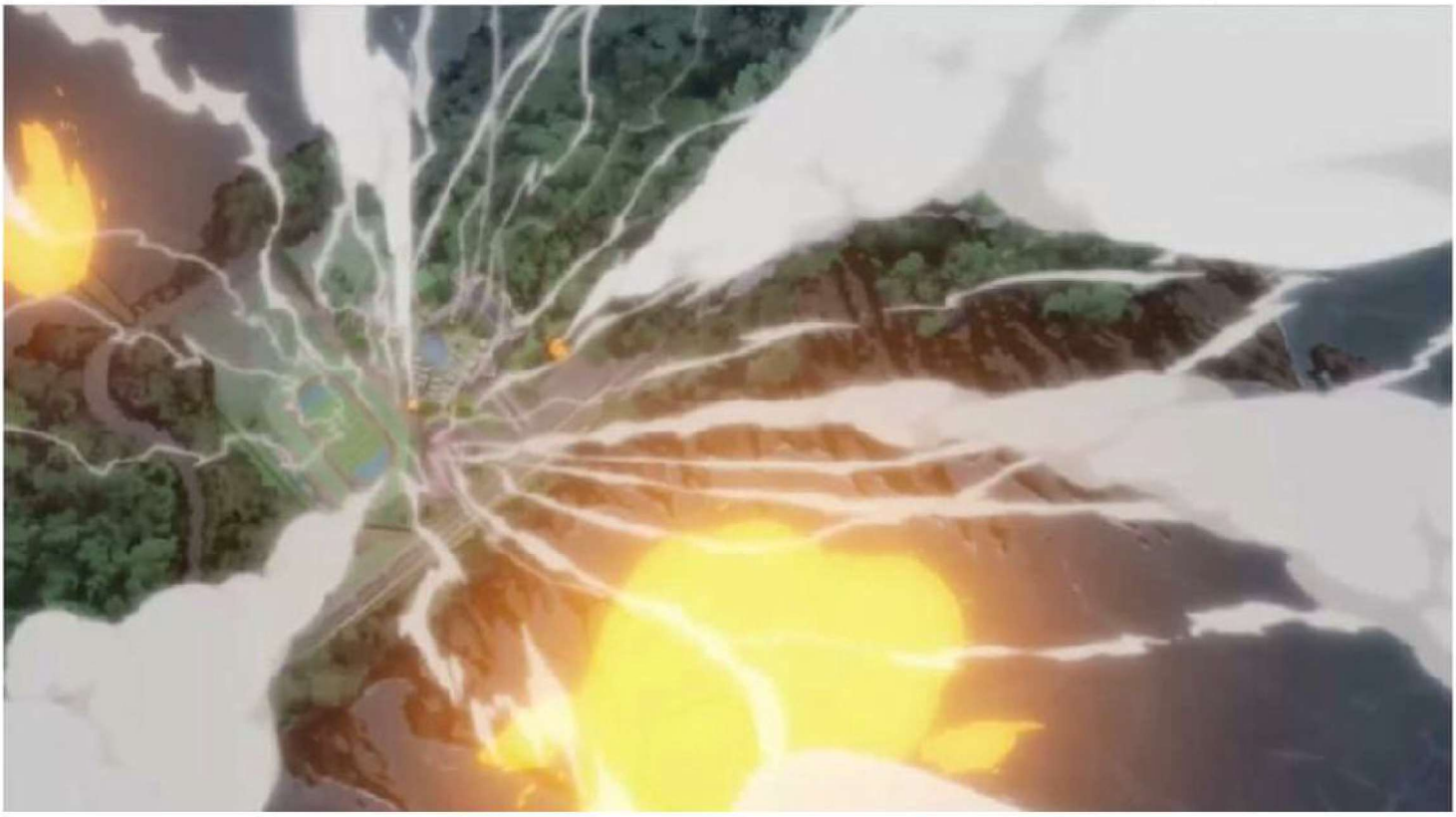


La pantalla sigue la trayectoria del misil y finalmente cambia a una pantalla que mira hacia el suelo. Preste atención a la expresión tridimensional del humo que difiere de un ángulo a otro.



"Bajo el perro"
Producción: Kinema Citrus x Naranja
©2014 Jiro Ishii
©2014 Yusuka Kezaki
©2015 Bajo el perro LLC

5 efectos de humo/nube



efecto humo

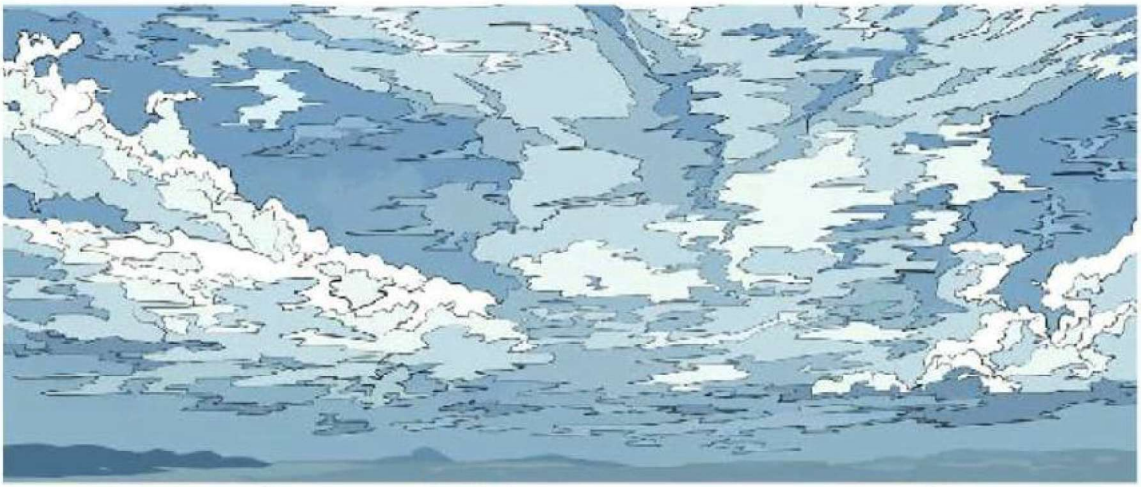
Corte del humo que sale de la chimenea de la casa de un enano. Nunca me canso de observar las expresiones cambiantes del humo que se arrastra. El verde circundante, que es un color complementario, resalta aún más el movimiento del humo violeta.

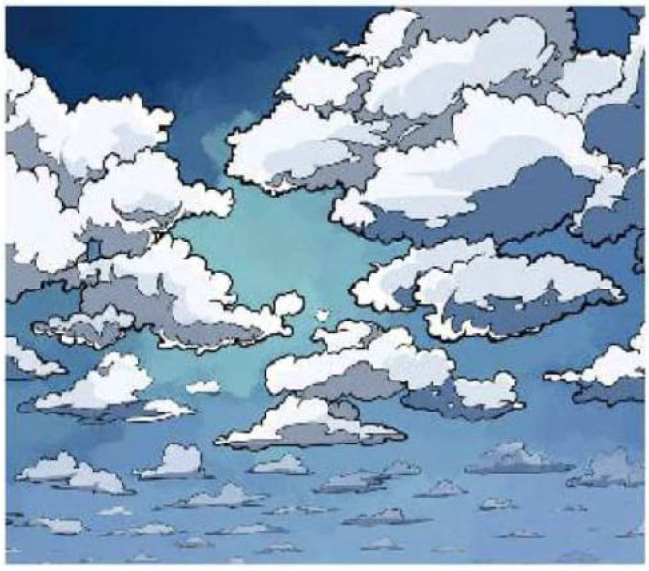
"Mook de cola de caballo"
Producción: Grupo de Investigación Nueva Cultura Visual ShinE/2017
https://youtu.be/fBL47zd_x0k

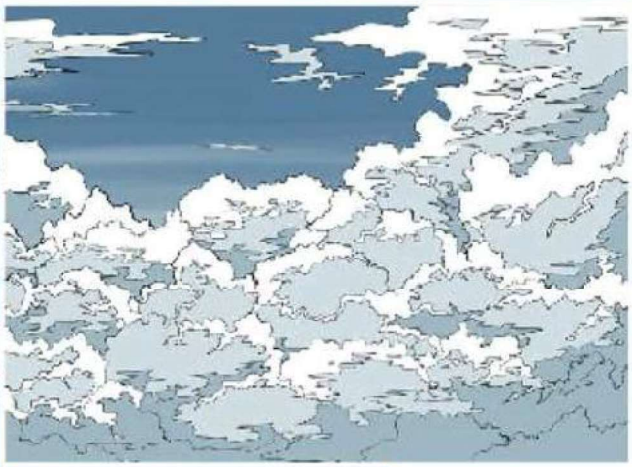
Expresiones básicas de humo y nubes.

La razón por la que el humo y las nubes pueden reconocerse visualmente como separados del paisaje circundante es porque, a diferencia del aire, que está formado por partículas invisibles, están mezclados con partículas más grandes de polvo, agua y hielo. Por supuesto que tiene masa y es tridimensional.

Aunque parece un objeto, su flujo está muy influenciado por las corrientes de aire circundantes. Dado que las formas tienden a ser complicadas, expresarlas con sombreado también es eficaz.







PUNTO

Efecto tridimensional de humo y nubes.

Las nubes y el humo que flotan en el cielo también tienen masa. Debido a que están en constante movimiento, sus formas tienden a volverse complejas. Si prestas atención a las sombras y al grosor al dibujar, puedes crear un efecto tridimensional.

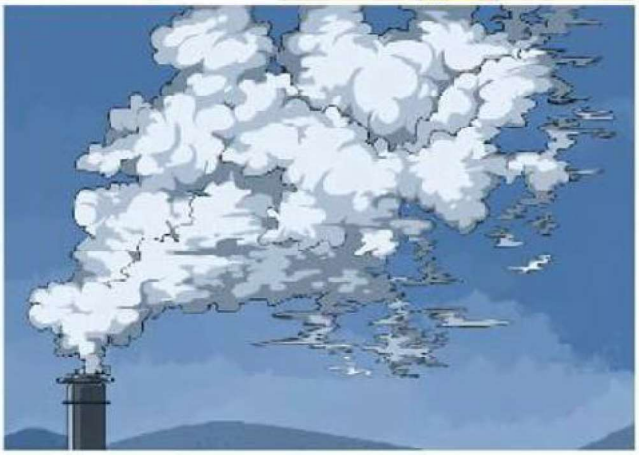
El humo y las nubes no se mueven en línea recta; oscilan, ruedan, se extienden y se dispersan. Al dibujar, evite la simetría y utilice líneas de grosor irregular para crear nitidez.

Eso es todo. Básicamente, el contorno es una imagen suave, pero al dibujar líneas duras y rectas en algunos lugares, puedes enfatizar la redondez del entorno.

PUNTO

Diferencia entre humo y nubes.

El humo se compone de finas partículas suspendidas en el aire, mientras que las nubes se componen de gotas de agua y partículas de hielo que flotan juntas. Es difícil hacer una distinción estricta según la apariencia y hay muchos elementos comunes en términos de dibujo.



PUNTO

humo fino

El humo fino que se eleva de los cigarrillos y las varitas de incienso tiene un sabor y una apariencia diferentes y, a medida que asciende, crea una forma única al verse influenciado por las ligeras corrientes de aire que lo rodean.

5

Efectos de humo/nube

Expresiones de aplicación

De ahora en adelante, nos centraremos en los tipos de nubes y la forma del humo, y presentaremos las expresiones de cada una. Será más fácil usarlos si recuerdas la forma general en asociación con la situación en la que se usan, como el clima.

cúmulo

humo de queja

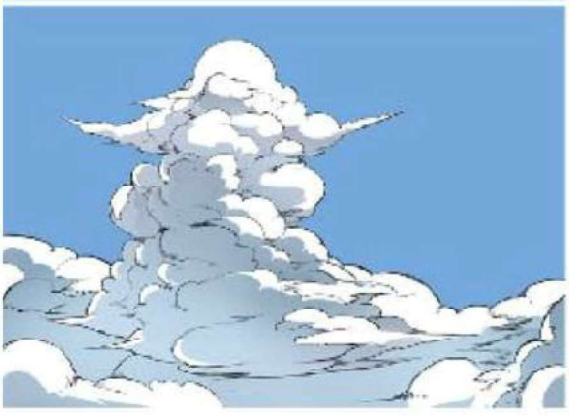
Expresión aplicada de humo y nubes.

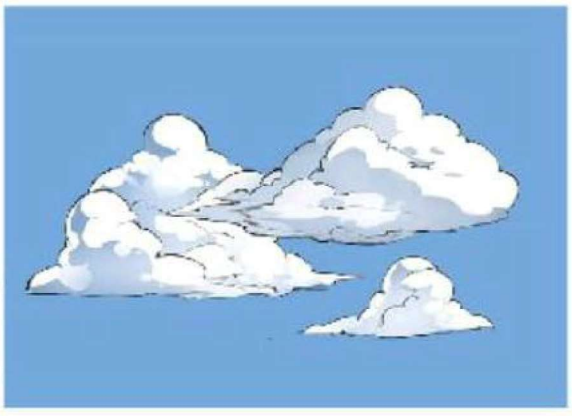
① Humo lineal

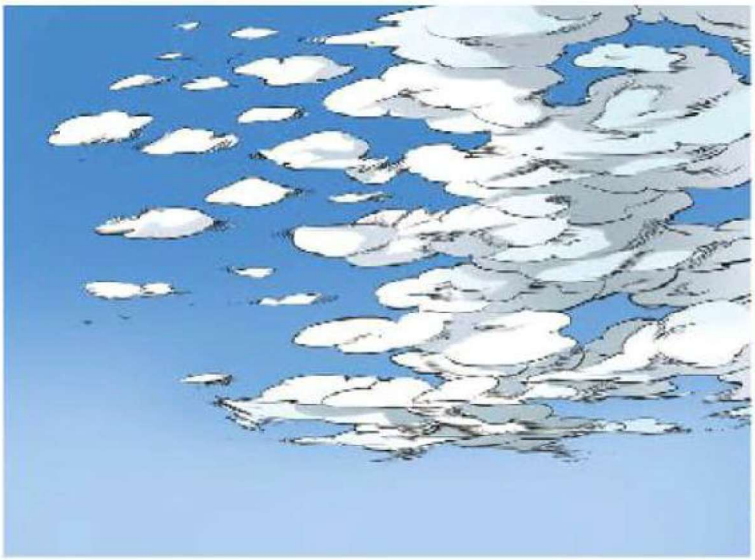
El humo de las varitas de incienso y de los cigarrillos se eleva lentamente y flota en el aire. Aunque hay menos escenas de fumar en el anime y el manga, las líneas irregulares y brillantes aún tienen un encanto misterioso que atrae a los espectadores.

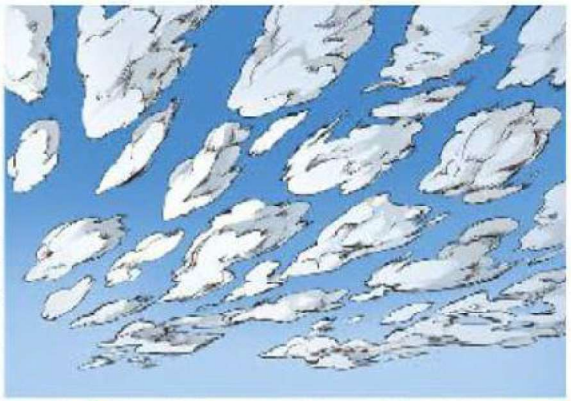
① Cúmulos

Los cúmulos son una de las formas básicas de las nubes. A medida que se desarrolla, se convierte en varios tipos de nubes, como las nubes cumulonimbus.







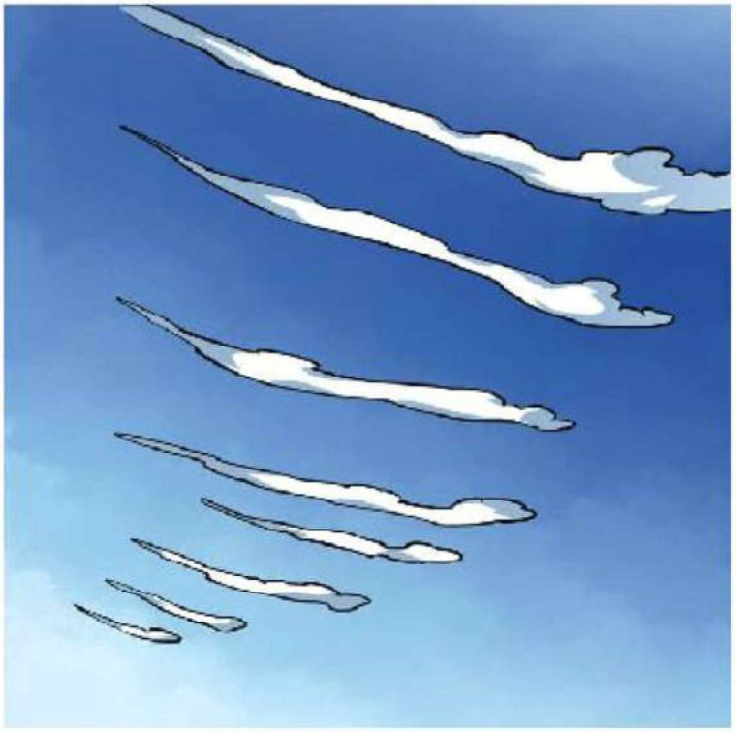


① Nubes altocúmulos

Se caracteriza por una red de pequeñas nubes con formas similares repartidas por el cielo. También se le llama "nube de ovejas" porque parece un gran rebaño de ovejas. Esto es útil para expresar la extensión del cielo.

④Nubes cirros

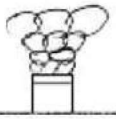
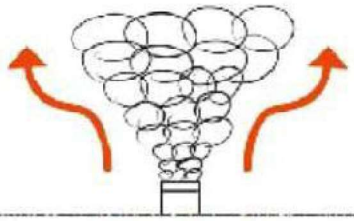
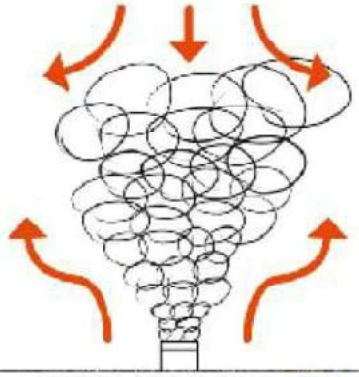
Los cirros tienen contornos relativamente claros, un brillo sedoso y, a menudo, se ven en lo alto del cielo en primavera y otoño. Las nubes cirros vienen en una variedad de formas, incluidas las nubes de gancho, las nubes de rayas, las nubes de salpicaduras, las nubes de costillas y las nubes de morrallas. Puedes crear el cielo antes de que cambie el clima.



Título:

cómo dibujar humo

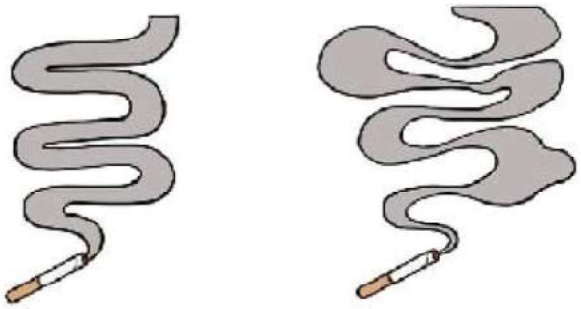
Intente reemplazar el humo y las nubes esquivas con algodón esponjoso o bolas suaves.
Siempre que comprendas la situación y el patrón, podrás hacer que la forma sea convincente.

Escena	Explicación
	Siéntelo imaginando un montón de algodón o bolas trituradas. El humo se eleva de forma oscilante <Expresando matices.
	El humo se propaga y se vuelve más fino a medida que asciende. Por lo tanto, la parte inferior del trazo debe dibujarse más pequeña y la parte superior debe dibujarse gradualmente más grande.
	A medida que el aire frío asciende, pesa el humo que se eleva y lo suprime. Además, el humo se deforma con el aire que entra desde un lado y, a medida que se mueve, se propaga y se envuelve.
	Combina varios conjuntos de golpes y úsalos para dibujar el contorno de un gran humo. Evitando la simetría bilateral y usando líneas suaves para expresar el humo ascendente mientras somos conscientes del movimiento envolvente.

Título:

Cómo dibujar humo lineal

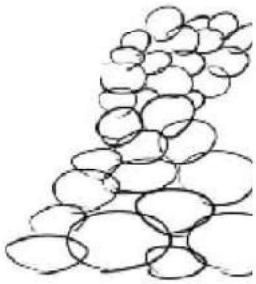
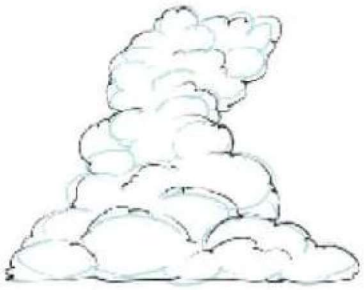
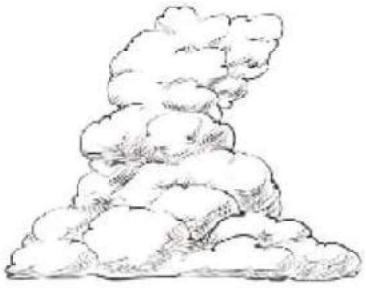
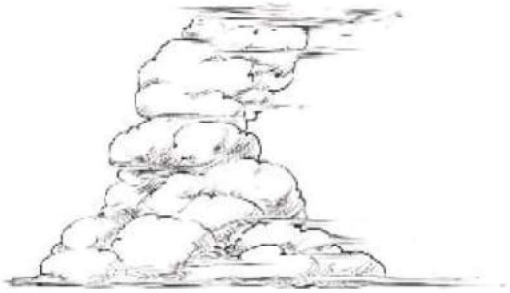
La clave para dibujar humo lineal, como varitas de incienso o cigarrillos, es evitar la regularidad o la simetría y crear una forma aleatoria. El contorno debe ser básicamente una curva suave, pero mezcla algunas líneas rectas para agregar algo de variedad.

Escena	Explicación
	Al dibujar humo fino y malo, evite los contornos paralelos. Para evitar la monotonía, hago las partes más gruesas y más delgadas, y varío el volumen para crear un movimiento oscilante con un flujo y ritmo naturales.
	A medida que el humo caliente se eleva, el aire fluye desde arriba y es suprimido por el aire frío desde arriba. Luego, se extiende mientras cambia de forma como un remolino.
	Con base en la explicación anterior, exprese el humo del cigarrillo. El humo cálido se eleva hacia arriba.
	El humo se eleva como si atravesara las corrientes de aire circundantes y finalmente se dispersa.

Título:

Cómo dibujar cúmulos

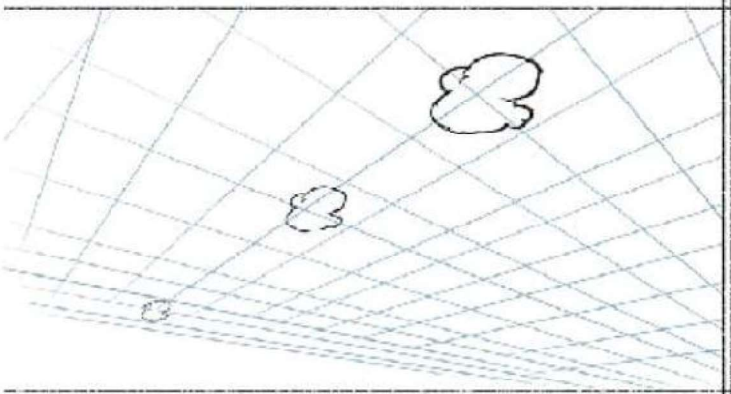
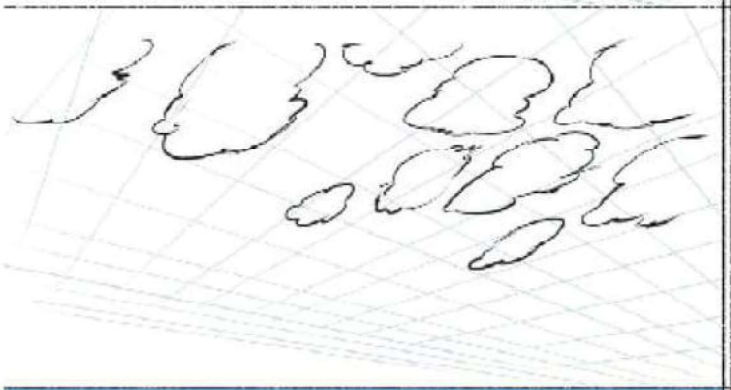
Hay muchos tipos diferentes de nubes, que se clasifican por forma, color y altitud, siendo los cúmulos y los cumulonimbus los tipos más básicos. Al dibujar teniendo en cuenta las nubes y la tridimensionalidad, puedes agregar profundidad a todo el cielo.

Escena	Explicación
 S	Crea un éxito superponiendo óvalos distorsionados grandes y pequeños. Coloque la parte superior en diagonal y la parte inferior en horizontal. Si los dibujas apilados a lo largo de una curva en S, aparecerá una ligera inestabilidad.
	Se combinan varias formas elípticas para formar el contorno de una gran nube. Dibuja las líneas suavemente, teniendo en cuenta las nubes.
	Determine la posición de la fuente de luz (sol) y agregue sombras. Es posible que se dibuje con más claridad que la imagen de la izquierda.
	A medida que las nubes cumulonimbos crecen y alcanzan la estratosfera, la parte superior se desplaza hacia los lados. Incluso la parte inferior, que está cerca del suelo, se vuelve más realista cuando es arrastrada por el viento y flota.

Título:

Cómo dibujar nubes altocúmulos

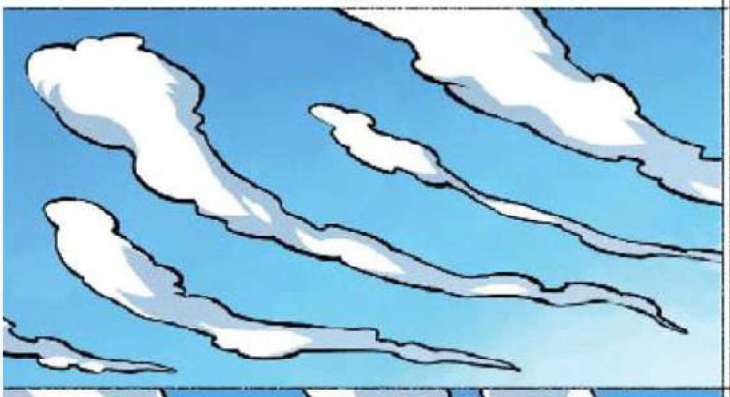
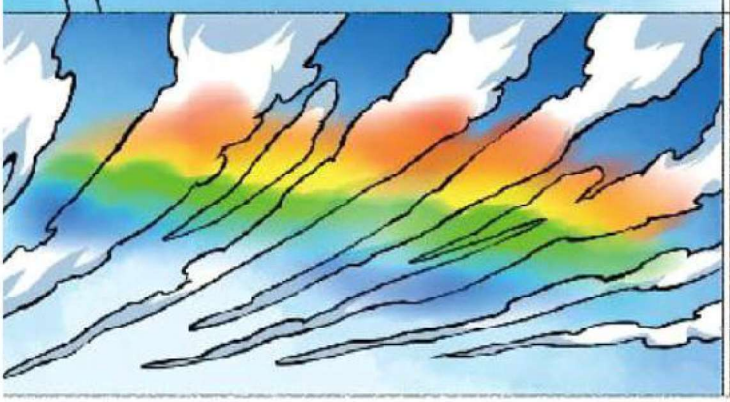
Al dibujar nubes que llenan el cielo, como los altocúmulos, tenga en cuenta la perspectiva. Al distinguir claramente el tamaño de las nubes en primer plano y en segundo plano, se puede expresar la gran extensión del cielo.

Escena	Explicación
	Los pequeños grupos de nubes que forman las nubes altas que se extienden por el cielo se representan cada uno como una colección de círculos. Crea un contorno a partir de una combinación de círculos grandes y pequeños.
	De hecho, colocaremos las nubes. No es necesario ser consciente de las posiciones exactas, pero es una buena idea disponer las nubes en primer plano para que sean grandes y las nubes detrás para que sean pequeñas.
	Aumente la cantidad de nubes y aumente la densidad de toda la pantalla.
	Teniendo en cuenta la perspectiva, ajuste la forma y el tamaño de las nubes para agregar nitidez. Las nubes cambian de forma de un momento a otro dependiendo del viento, por lo que puede haber variaciones en la forma de las nubes.

Título:

Cómo dibujar nubes cirros

Los cirros son nubes blancas que parecen estiradas con un pincel y parecen fibras dispersas. También conocidas como nubes rayadas, es mejor dibujarlas como si estuvieran dibujadas a lo largo de la línea de perspectiva.

Escena	Explicación
	La forma básica de una nube cirro. Las nubes fluyen en rayas que parecen pintura blanca esparcida por el cielo con un pincel.
	Un ejemplo para enfatizar la extensión del cielo. Dibuja una raya a lo largo de la línea de perspectiva. Las nubes en primer plano se ven desde un ángulo hacia arriba y las nubes en el fondo se ven desde un lado. A medida que te acercas al nivel de los ojos, las nubes se aplanan.
	Un ejemplo de una combinación de destello de lente y nubes cirros. Se enfatiza el brillo sedoso de los cirros, creando una imagen brillante.
	Fenómenos llamados nubes cromáticas y arcos circunhorizontales. Los pergaminos reaccionan con la luz del sol y están coloreados con colores similares al arco iris, creando una pantalla vívida e impresionante.

6

efectos a base de agua

Galería "La

canción de Lou que cuenta el

amanecer" "Tobilleras y el mar

azul" "the_Filmament"

Expresión básica del agua.

Expresión aplicada del agua.

Cómo dibujar agua (cómo dibujar Atari)

Cómo sacar agua (cómo sacar agua corriente)

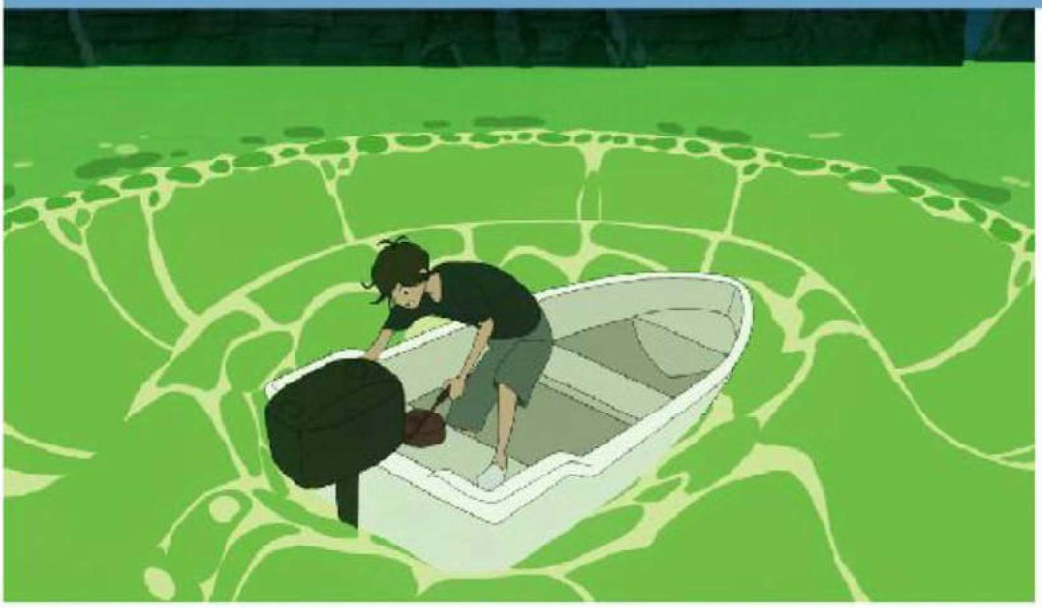
Cómo dibujar salpicaduras de agua

Cómo dibujar la superficie del agua

Cómo extraer moco y aceite.

efecto de salpicadura de agua

Un corte donde el personaje principal Kai salta al puerto. Primero, el rocío se eleva y las olas posteriores hacen que el puerto se mueva hacia arriba y hacia abajo significativamente. No sólo las toallitas de agua que cubren ambos lados, sino también el movimiento de las olas y el agua son hermosos.



Continuando con la página anterior, un corte de saltar a un barco. Inmediatamente después de que Kai enciende el motor del barco, un gran chorro de agua cubre ambos lados del barco.

Un toque de color
sin líneas sólidas
da una impresión
más suave.

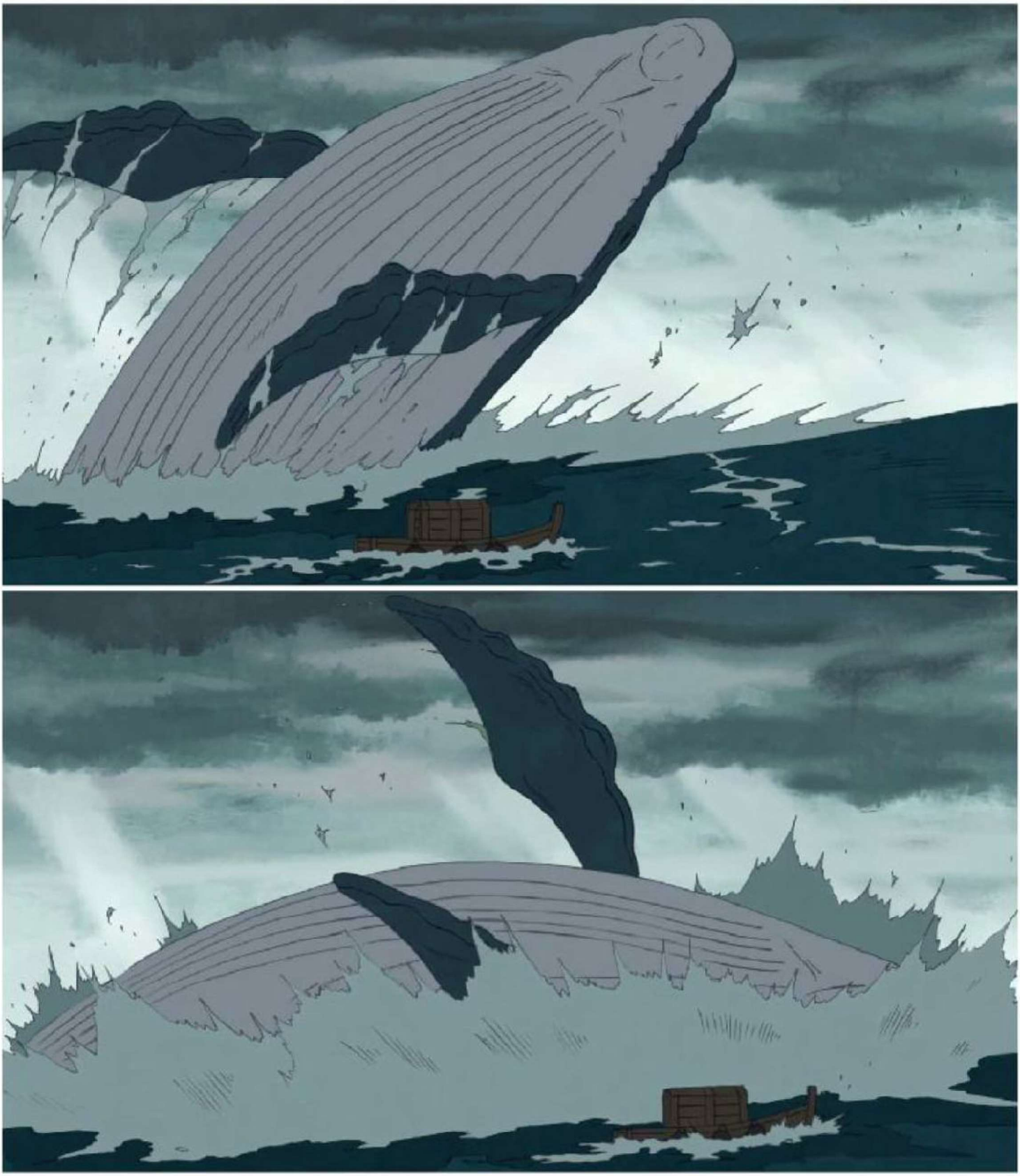
"La canción de Lou que cuenta el amanecer"
Producción: Ciencia SARU/2017
©2017 Comité de Producción Lou

efecto de salpicadura de agua

"Tobilleras y el mar azul"

Un pequeño barco avanza, atravesando la oscuridad de las olas. No sólo la complejidad del movimiento de las olas y el fino detalle del rocío, sino también la actuación del niño mientras lucha contra las fuertes olas es extremadamente detallada.

"Anklets and the Blue Sea"
Producida por: Himara
(Akane Hirai, Ryosuke Hatsuda, Sayi Yamaguchi) /
2019
https://youtu.be/uEAd6yGOSY



Un salto de ballena llamado incumplimiento. La ballena sube a la superficie y vuelve a sumergirse en el mar. Un volumen de agua equivalente al de una ballena gigante se aleja de la superficie del agua, creando una imagen dinámica de doble cara.

"Anklets and the Blue Sea"
Producida por: Himara
(Akane Hirai, Ryosuke Hatsuda, Sayi Yamaguchi)
/2019
https://youtu.be/uEAd6yGOSY

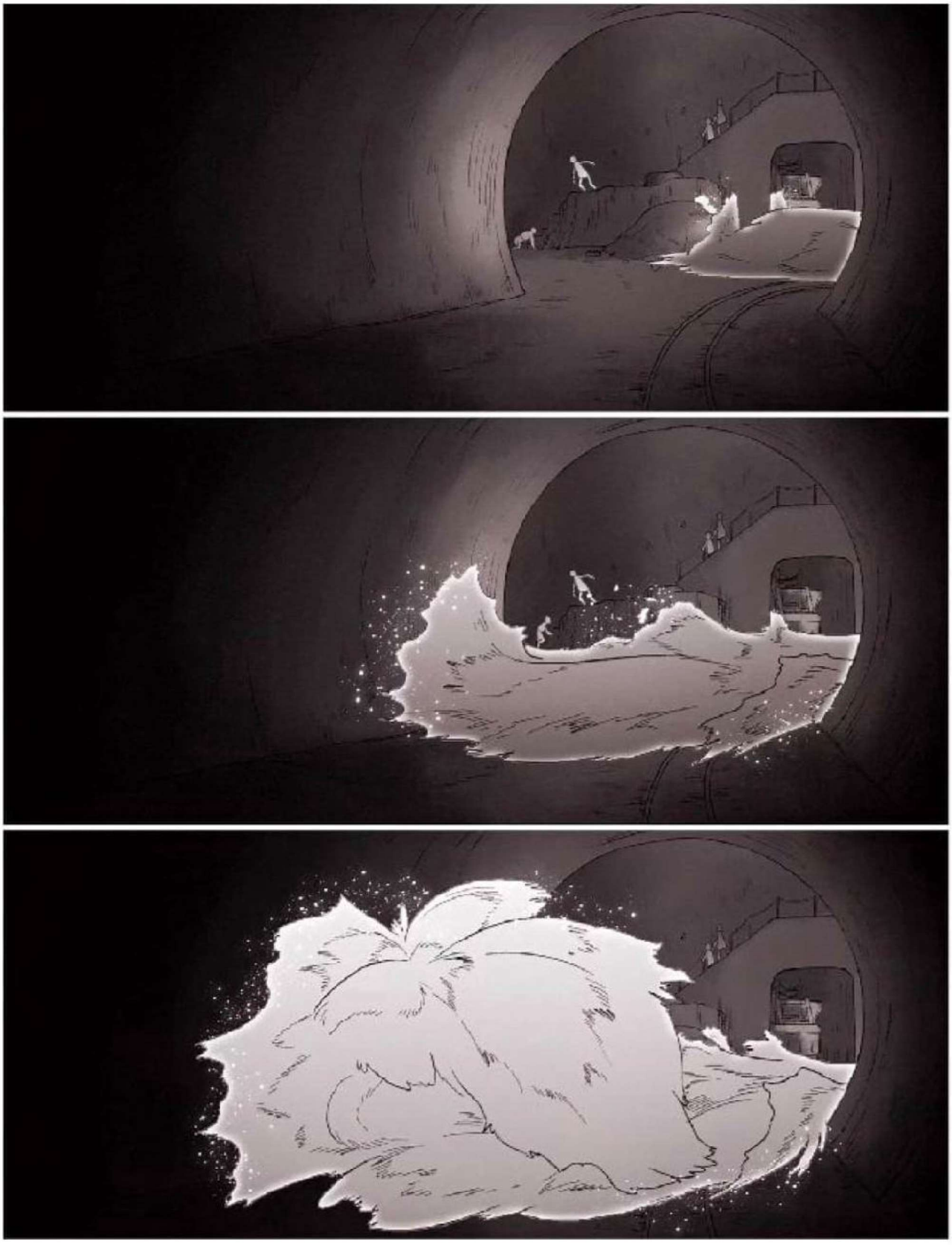
efecto de la superficie del agua

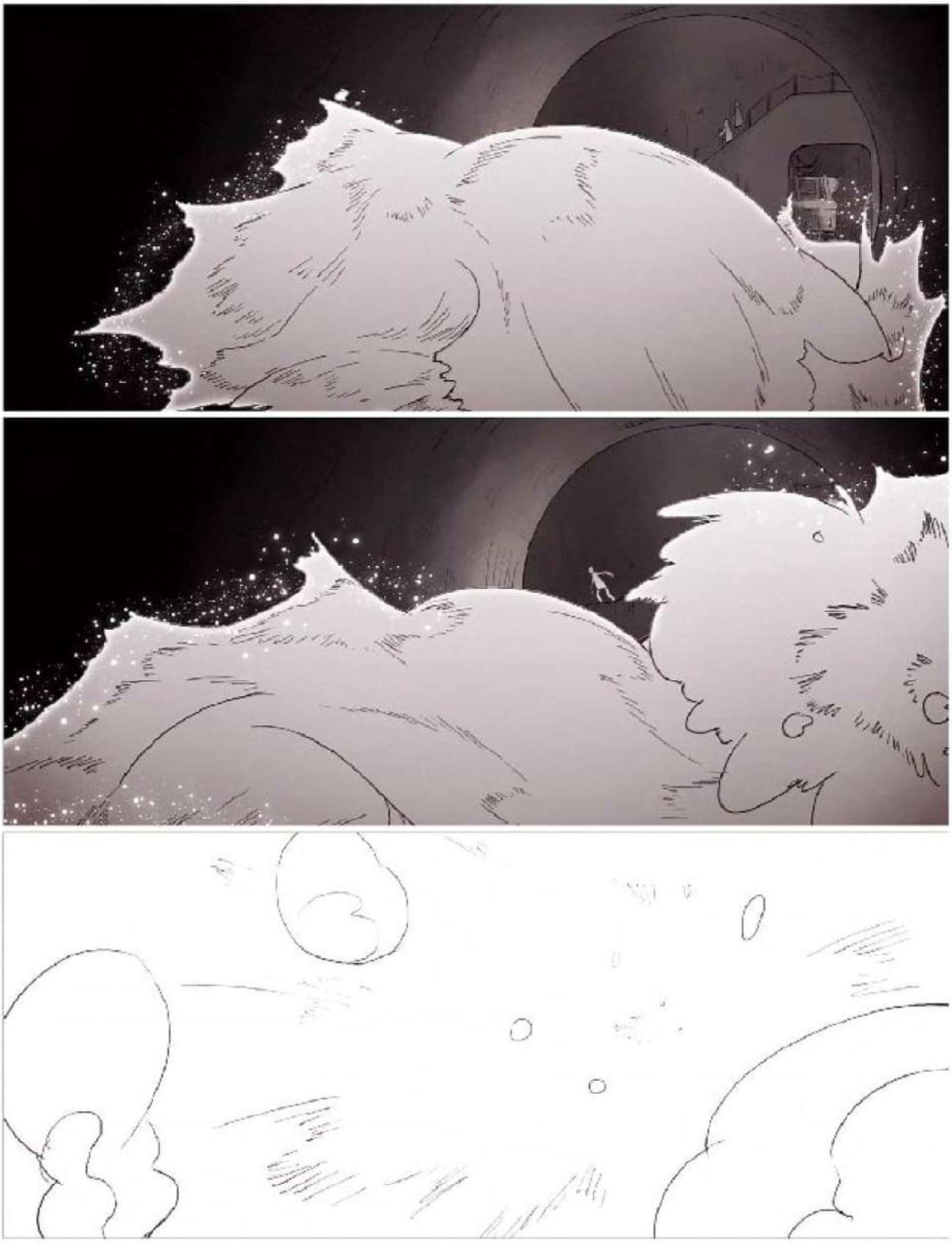
"Tobilleras y el mar azul"

Un corte donde una niña deja caer su tobillera al mar. La cámara desciende más lentamente que la tobillera y, finalmente, la tobillera supera a la cámara. La vista de una niña balanceándose en la superficie del océano a medida que se aleja en la distancia es exquisita.

"Anklets and the Blue Sea"
Producida por: Himara
(Akane Hirai, Ryosuke Hatsuda, Minori Yamaguchi)
/2019
https://youtu.be/uEAd6yGOSY

efecto de flujo de agua





Un corte por donde se acerca la corriente de agua desde la parte posterior de la mampara hacia el frente. Es interesante ver cómo el flujo, formado por complicadas "capas" de agua, gira a través del túnel. Además, el contraste con el túnel poco iluminado hace aún más potente el flujo de agua que llena de blanco toda la pantalla.

"El Filmamento"
Producción: shino (película de cenizas)/2017
https://youtu.be/O_NoEFwkXuM

Un corte donde el agua que fluye recoge los pies del personaje. La pantalla monótona resalta la belleza de las olas blancas, cuya expresión cambia con cada fotograma. También es fácil ver cómo la fuerza del agua se debilita la próxima vez.

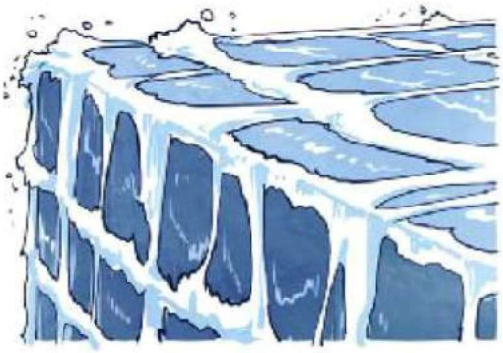
Ithe Filmamentos]
Producción: película shincash)/
2017 https://youtu.be/O_NoEFwkXuM

Expresión básica del agua.

El agua es algo que nos resulta familiar en todos los que nos rodean, como el agua del grifo, el agua potable, los ríos y los charcos, pero es complejo y puede cambiar según la situación. Sin embargo, una vez que conozca los conceptos básicos, podrá utilizarlo en diversas situaciones.

Se puede aplicar como expresión de efecto.

La idea básica del dibujo es pensar en el agua como una colección de pequeños "círculos" y dibujar sus contornos de una manera que los conecte para crear una suave fluidez.



PUNTO

movimiento

La idea básica es moverse de arriba a abajo. Incluso si se le aplica fuerza y se dispersa, caerá inmediatamente. Este movimiento es la clave para representar el agua.

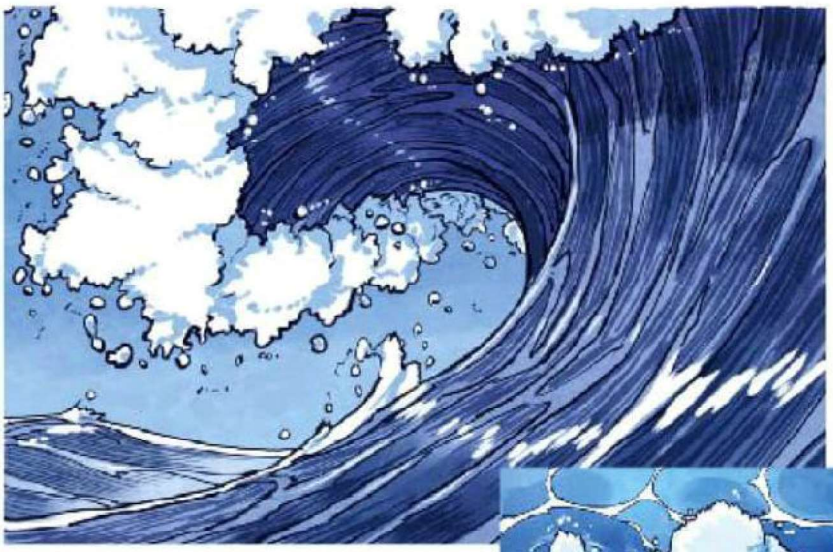
PUNTO

Tipo de flujo

La forma en que fluye el agua cambia según la cantidad. Hay dos tipos de flujo: el flujo laminar, que fluye en una dirección, y el flujo turbulento, que es irregular.

El agua se mueve en varias direcciones dependiendo de la situación, pero básicamente está influenciada principalmente por la gravedad y tiende a moverse "de lugares altos a lugares bajos" y "de arriba a abajo". Recordemos lo básico: la gravedad determina el flujo de agua.

La forma del agua también cambia según la cantidad de agua que fluye. Hay dos tipos de flujo: el flujo laminar, que fluye regularmente en una dirección, y el flujo turbulento, que fluye de manera irregular. Cuando el flujo es lento, es lo primero, y cuando es lento, es lo segundo.



PUNTO

Captura con círculos y labios.

Armemos olas gigantes y potentes chorros de agua dividiéndolas en círculos y cinturas.

PUNTO

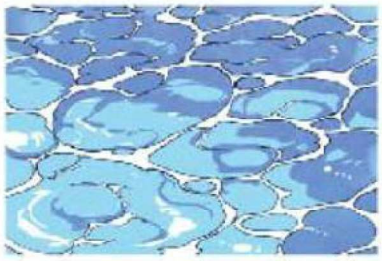
varias formas

Captemos no sólo el "flujo" sino también las expresiones de cada momento. El agua tiene muchas expresiones diferentes, incluidas olas, corrientes, burbujas, ondulaciones y olas rompientes.

Expresiones de aplicación

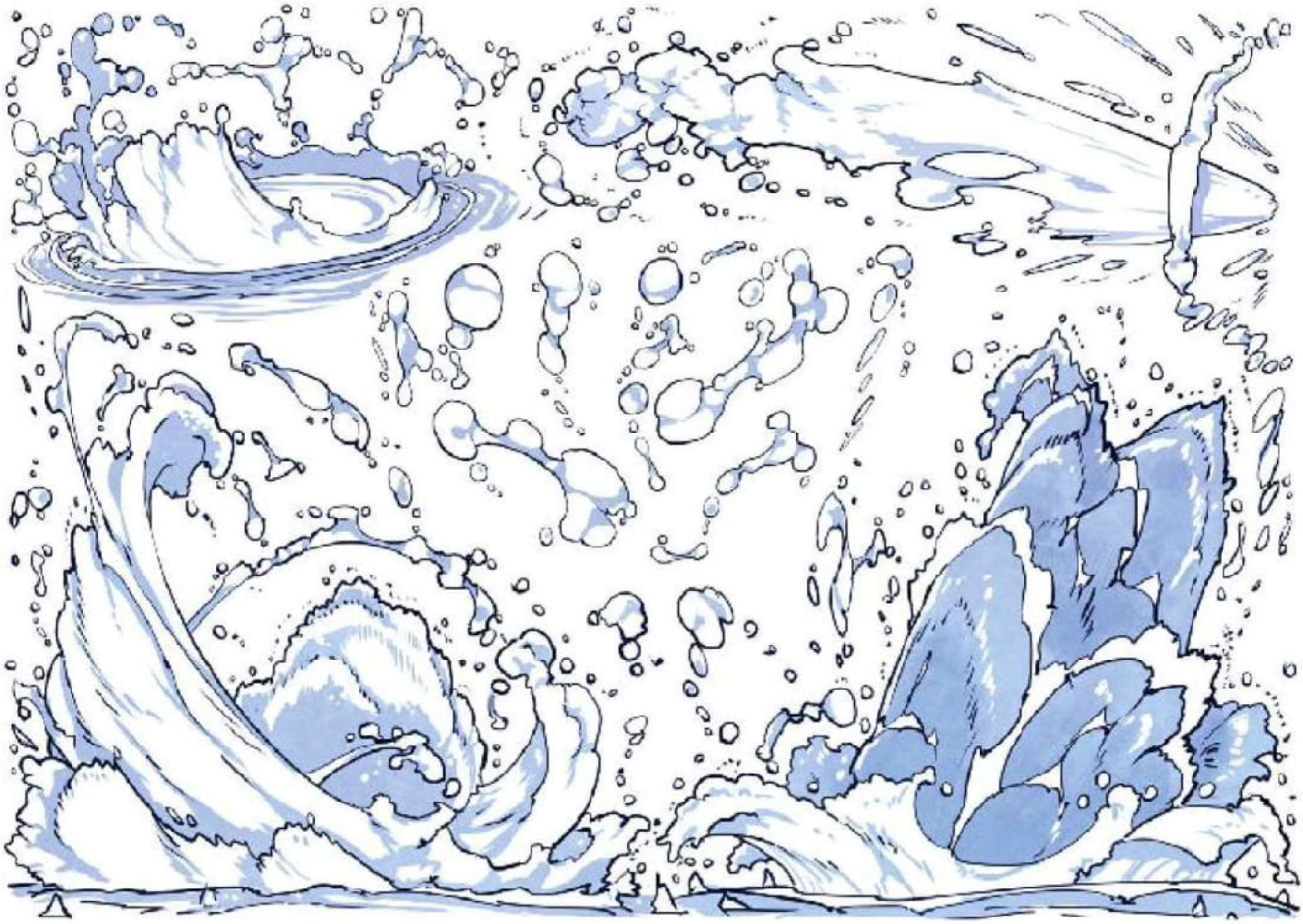
Las posibles variaciones incluyen "salpicaduras de agua" causadas por impactos, reflejos suaves en la "superficie del agua" y "aceite" altamente viscoso. Aunque el agua no tiene una forma fija, su movimiento visible cambia dependiendo de su temperatura, cantidad y contenido, por lo que conviene estar atento a sus características en cada momento.

chorrito de agua



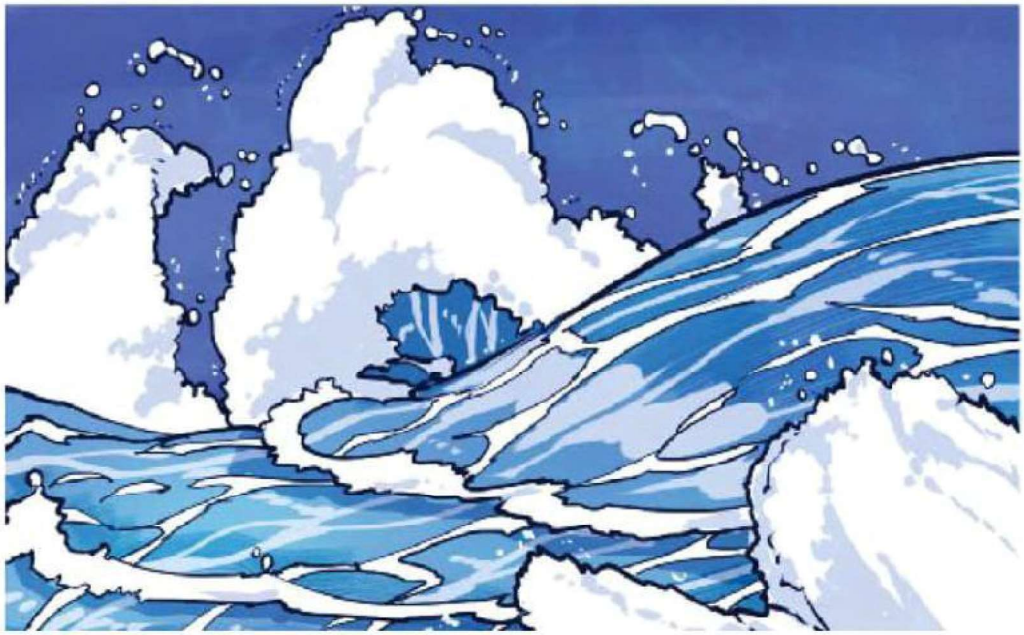
semen

Expresión aplicada del agua.



Salpicaduras de agua

El agua cambia de forma momento a momento debido a impactos externos. Si dibujas prestando mucha atención a la dirección de la fuerza, cómo el agua choca entre sí y cómo queda atrapada en el agua, incluso las formas complejas parecerán realistas.

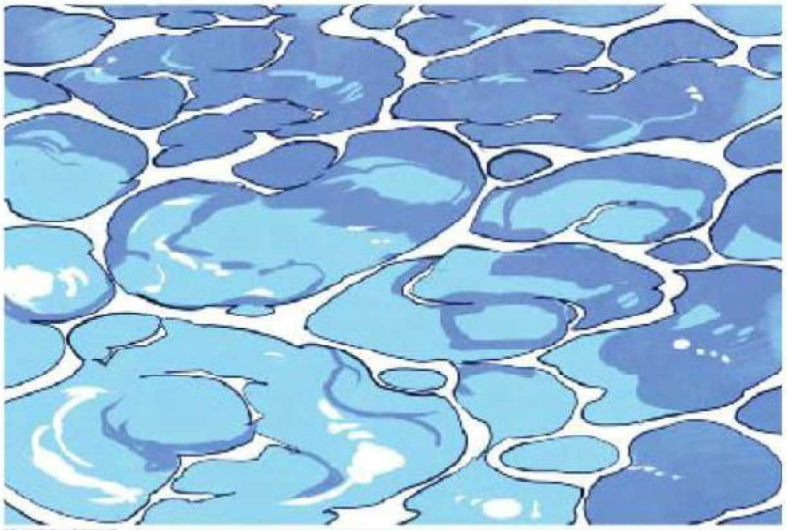


superficie del agua

Si desea expresar una superficie de agua tranquila, es una buena idea centrarse en la luz que se refleja en el agua y las sombras visibles más allá del agua. El impulso y la intensidad no son las únicas expresiones del agua.

①Moco/aceite

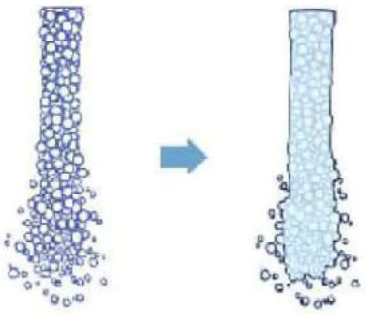
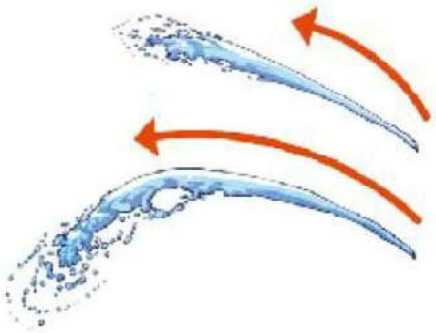
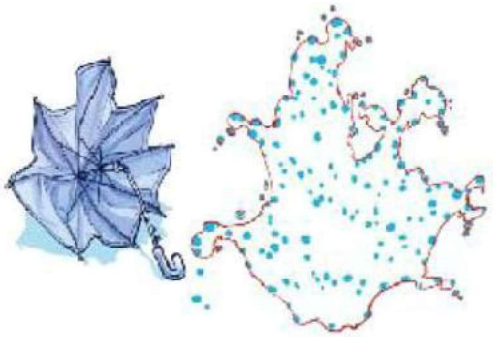
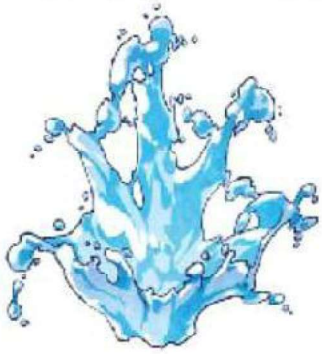
Los líquidos espesos y viscosos son eficaces para expresar miedo, temor, miedo y amor.



Título:

Cómo dibujar agua (cómo dibujar Atari)

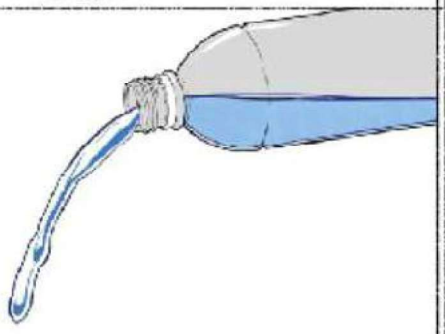
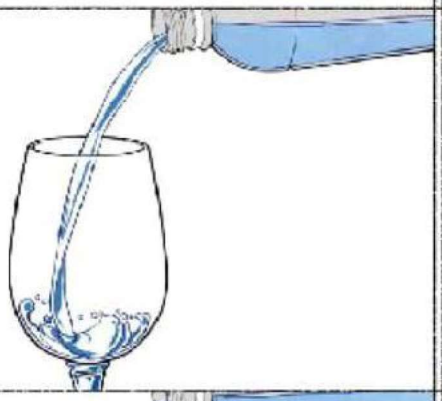
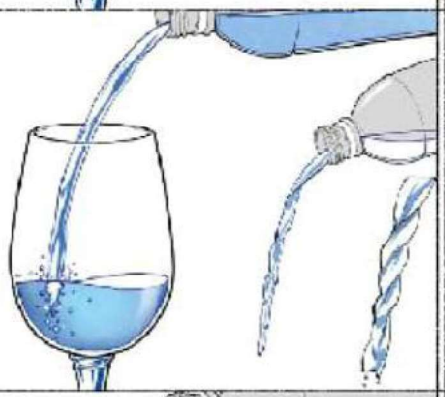
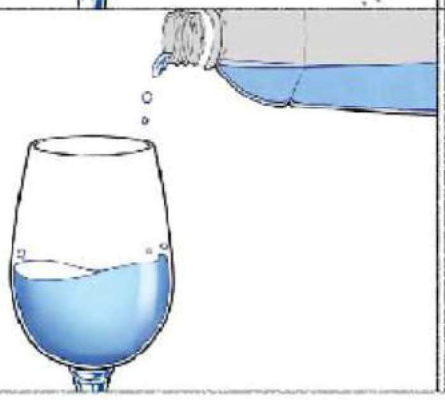
El agua cambia su forma de maneras complejas, por lo que si primero tienes una imagen concreta en mente, puedes hacer que las líneas que dibujes sean más convincentes. En primer lugar, lo dividiré en varios casos y presentaré cómo conseguir el éxito.

Escena	Explicación
	Es más fácil expresar la textura suave del agua que fluye imaginándola como muchos círculos pequeños conectados entre sí.
	El agua rociada diagonalmente hacia arriba puede tener cierta fuerza al principio, pero rápidamente es atraída por la gravedad y se esparce, dispersándose y cayendo en forma de arco. Imagine la forma del agua que fluye como una colección de pequeños círculos y exprésela con un contorno curvo.
	El agua que salpica en todas direcciones es como tinta que gotea, y después de esparcir puntos de varios tamaños, se dibuja el contorno. Es más fácil dibujar mezclando líneas rectas con líneas sueltas e imaginando una forma específica, como un paraguas roto.
	Termine creando lágrimas aquí y allá y agregando burbujas.

Título:

Cómo sacar agua (cómo sacar agua corriente)

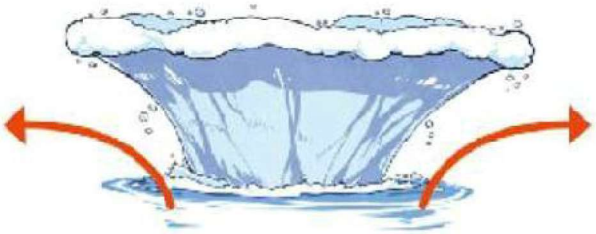
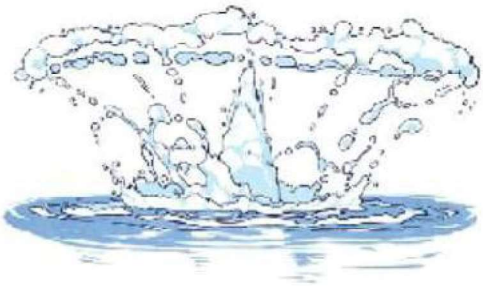
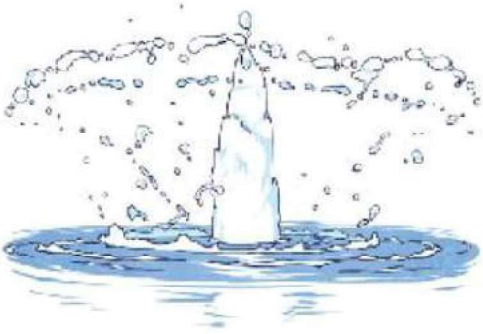
El agua gira y, a veces, se arremolina a medida que fluye debido a la gravedad y las colisiones con objetos. Aquí nos referiremos a "agua que se vierte en un vaso" para ver cómo se le aplica fuerza y cómo cambia de forma.

Escena	Explicación
	El agua que sale de la botella desciende diagonalmente en línea recta, pero inmediatamente es arrastrada hacia abajo por el poder real y cae formando un arco.
	El flujo de agua vertido en el fondo del vaso se ondula a lo largo de la estrecha superficie curva, yendo y viniendo repetidamente hasta que encaja en la forma del vaso.
	El agua se acumula en el vaso y, a medida que se vierte más agua, las ondas se vuelven gradualmente más sueltas y espumosas. Cuando la fuerza del agua es fuerte, el flujo se retuerce y adquiere la forma de una toalla escurrida.
	Incluso si deja de verter agua, las fluctuaciones en la superficie no disminuyen inmediatamente; se mueven de un lado a otro durante un tiempo y luego se calman gradualmente.

Título:

Cómo dibujar salpicaduras de agua

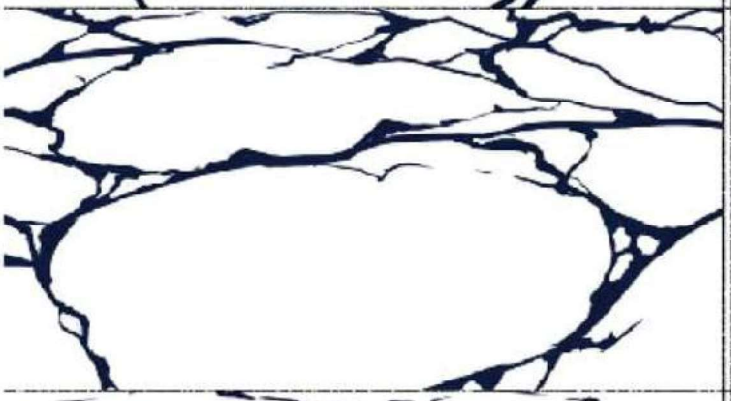
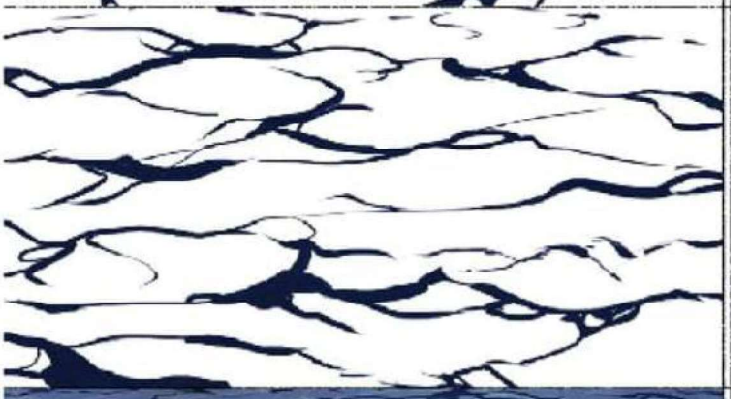
Las salpicaduras de agua turbulenta son eficaces para expresar el tamaño, el peso y la fuerza de los objetos que entran en contacto con el agua. Antes de probar formas complejas, es importante comprender primero el concepto básico.

Escena	Explicación
	Cuando un objeto cae sobre la superficie del agua, agua igual al volumen del objeto se desplaza de la superficie del agua en forma de spray. El tamaño del chorro cambia según el tamaño, el peso y la velocidad de aterrizaje del objeto.
	El chorro de agua se extiende hacia arriba, como una falda que se extiende. La parte superior se volverá espumosa.
	La superficie del agua es hundida por el objeto sumergido y la reacción provoca que una poderosa columna de agua se eleve en el centro, como si volara hacia arriba.
	Cuando el rocío en la columna de agua disminuye, cae a la superficie del agua, creando ondas.

Título:

Cómo dibujar la superficie del agua.

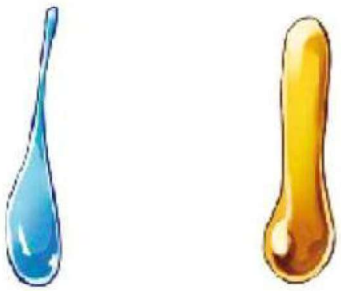
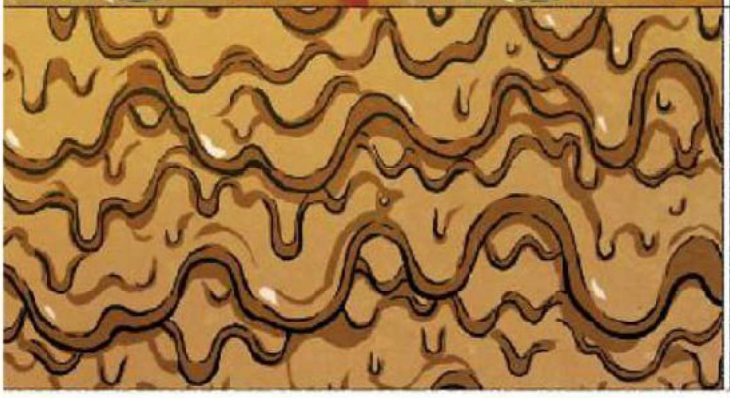
Las expresiones dinámicas y llamativas no son lo único en lo que Mizu es buena. Capturemos el brillo y la tranquilidad del agua que se balancea suavemente en su pantalla.

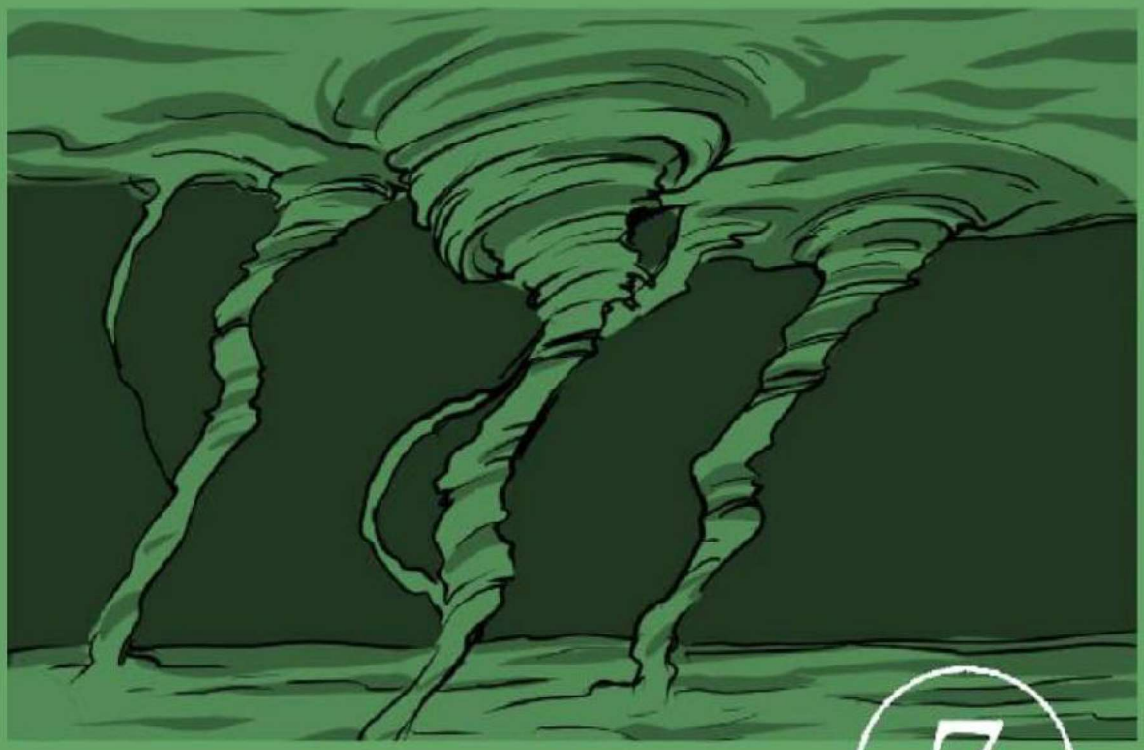
Escena	Explicación
	Dibuja un patrón de malla a modo de golpe. Al dibujar una superficie de agua amplia, cree una perspectiva haciendo que la malla sea más ancha en el frente y más estrecha en la parte posterior.
	Haz que las líneas se crucen y rellena las esquinas afiladas para hacerlas más redondas.
	El brillo resplandeciente de la superficie del agua cambia según el movimiento del agua en su conjunto. Es una buena idea variar la intensidad y el tamaño de las líneas que dibujes, o dividirlas por la mitad.
	Mientras ajusto el tamaño y la forma de la malla, la fuerza y la debilidad de la vegetación, las líneas rectas y las curvas, observo el equilibrio y el acabado general. Este patrón se denomina originalmente "patrón de condensación de luz" y se crea mediante el reflejo de la luz en el fondo del agua, pero a menudo se utiliza en ilustraciones para expresar el brillo de la superficie del agua.

Título:

Cómo extraer moco y aceite.

Los líquidos muy viscosos gotean lentamente y forman una bola, por lo que no se dispersan tan finamente como el agua. Además, cuando entra en contacto con un objeto, el aceite o la mucosidad lentamente produce una gran salpicadura.

Escena	Explicación
	Debido a que el agua tiene una baja viscosidad, no permanece en una pendiente sino que se acumula hacia abajo debido a la tensión superficial. Las huellas del flujo también se vuelven más finas y toman la forma de las llamadas gotas de agua. Debido a que el petróleo tiene una alta viscosidad, se mueve lentamente y deja rastros de flujo en un área amplia.
	Las toallitas con aceite que caen al suelo y salpican permanecen en un área mucho más pequeña que el agua. El número de gotas también se reduce en comparación con líquidos con menor viscosidad.
	El limo que fluye por las paredes y otras superficies desciende lentamente, siguiendo la fuerza de la gravedad.
	A medida que el moco gotea, eventualmente forma una capa. La clave es dibujar a intervalos aproximadamente iguales para que la capa superior no supere a la capa inferior.



7

efecto viento

Galería

Anime ``Frame Arms Girl"

``Kakegurui xx

``For You Song"

``DANGER"

Expresión básica del viento.

Expresión aplicada del viento.

Cómo dibujar el viento

Cómo dibujar un tornado

Cómo dibujar a Nabiki

Cómo dibujar pétalos danzantes.

Cómo dibujar una sensación de velocidad.

efecto tornado

Anime "Chica de brazos de marco"

1 corte de OP. Un enorme tornado acompañado de relámpagos cambia de forma a cada momento. Las líneas de corriente sólo están vagamente dibujadas y la rotación de la espiral eléctrica se expresa básicamente a través del movimiento de una lectura.

Anime "Chica de brazos de marco"
Proyecto KOTOBUKIYA/FAGirl

Un primer plano de Hreswerk que apareció en el pergamino eléctrico de la página anterior. Impresionante el cambio en la expresión de las puntas del cabello gracias a Navisa. Los bolsillos y el doble pecho en la parte delantera le dan más movimiento a ambos lados.

Anime “Frame Arms Girl” Proyecto
@KOTOBUKIYA/FAGirl

efecto de aleteo

"Kakegurui XX"

1 corte de OP. La película comienza con un primer plano de Yumeko Jabami, y su largo cabello negro fluye dinámicamente mientras se da vuelta.

"Kakegurui××J Avening"
Producido por
Homura Kawamoto
y
Toru Naomura de
MAPPA /2019/
SQUARE ENIX-
Comité de producción de
"Kakegurui××"

Continuando con la página anterior, 1 corte del OP.

Yumeko se giró, su largo cabello recogió el viento desde el frente y su expresión cambió.

Aunque los mechones de pelo se mueven de forma diferente en cada zona, la silueta de toda la pantorrilla convence en cada momento.

Apertura de "Kakegurui XX" Escrito por: MAPPA /2019

Homura Kawamoto/ Toru Naomura/SQUARE ENIX-Comité de Producción de "Kakegurui××"

efecto de aleteo

"Para una canción para ti"

Un corte donde una niña gira su cuerpo mientras atrapa el viento. El cabello se mueve de formas complejas según el país y el movimiento del cuerpo, y a cada mechón se le da una expresión detallada. También preste atención al ladrón que se infla con el viento.

EL SXPLAY (Sayuri Kagahara)
MV "Por una canción para ti"
https://youtu.be/4IXVph5Yf-o

Director:uki (maxilar)
Personaje y animación: Dai Suzuki
Producción: CloverWorks

Un corte donde cae la niña y un corte donde se la ve de espaldas. El corte caído le da un aspecto interesante al peinado y a la forma en que las puntas del cabello crecen hacia arriba. Las ropas onduladas también contribuyen a la situación de "caída". El cabello cortado desde atrás es simplemente hermoso con el intrincado flujo del cabello.

EL S×PLAY (Yuri Kanbara)
MV "Por una canción para ti"
https://youtu.be/4IXVph5YI-0

Director: uki (maxilar)
Personaje y animación: Dai Suzuki
Producción: Clover Works

efecto de imagen secundaria

"PELIGROJ

Una patada alta que pasa desapercibida y un hombre que cae al costado con mucha fuerza. Como forma de expresar una sensación de velocidad, utilicé una técnica exclusiva de las ilustraciones, como dibujar piezas grandes que rompen la forma. La expresión que parece salpicaduras justo antes de que se apague el marco es muy agradable.

「DANGERI」
Producción: Riku
(@ligton1225) /
2019
https://youtu.be
i-q-QTPBU

Continuando con el corte anterior, se expresa la imagen residual. También son destacados el conector giratorio y la forma en que el cable se colapsa, los cuales se mueven según la compleja forma de la mano y finalmente encajan perfectamente en la mano. Excelente comprensión de las tres dimensiones.

"PELIGRO"
Producción: Riku
(@ligton1225)
/2019
https://youtu.be
/i-uq-QzTpBU

Expresión básica del viento.

Aunque son fluidos, a diferencia del agua, el viento es un gas y no refleja la luz, por lo que no puede verse a simple vista. Sin embargo, puedes sentir el flujo de primera mano. El viento a menudo se siente más que se ve. Se reconoce a través de la conciencia. Por otro lado, en expresiones bidimensionales como las ilustraciones, el propio viento a veces se representa visualmente mediante líneas dibujadas.

PUNTO

Viento representado por líneas dibujadas.

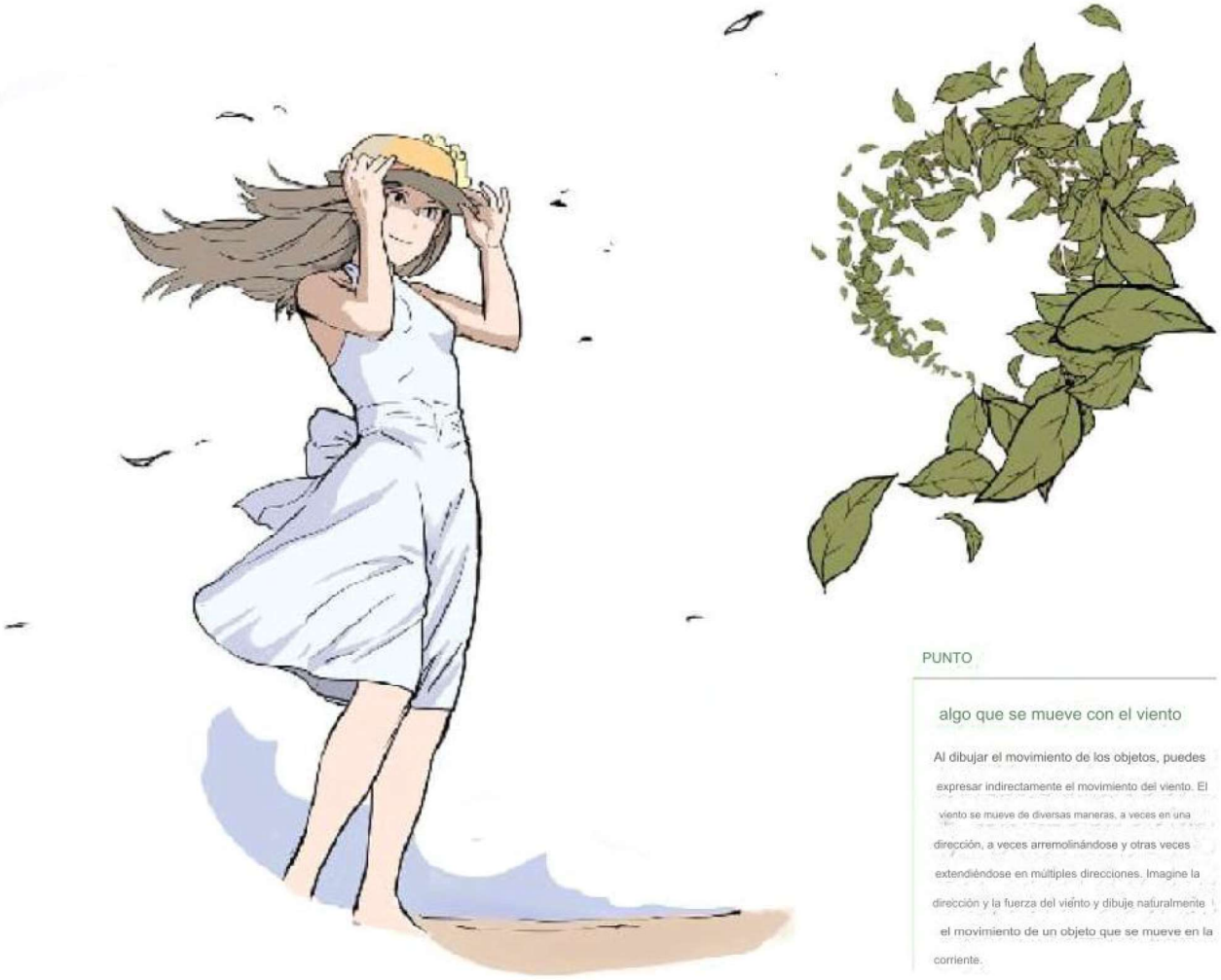
Al dibujar imágenes invisibles o flujos de aire, puedes expresarlos haciendo frivolités o acelerando las pinceladas. La hermosa forma curva es el punto, pero también hay casos en los que se dibuja con líneas ásperas y fuertes, como en Denmaki.

PUNTO

Expresión usando líneas dibujadas

Representar el viento invisible con líneas expresa el movimiento y la fuerza del viento. La expresión mediante líneas dibujadas se puede aplicar a una variedad de cosas, como la fuerza de los movimientos de un personaje, el movimiento de la cámara, etc.

Incluso si no podemos ver el viento en sí, podemos reconocer el flujo de aire por el movimiento de objetos, como las hojas que bailan con el viento. Para captar movimientos naturales, requiere observación. Los puntos descubiertos a través de la observación te ayudarán a crear efectos más efectivos.



PUNTO

algo que se mueve con el viento

Al dibujar el movimiento de los objetos, puedes expresar indirectamente el movimiento del viento. El viento se mueve de diversas maneras, a veces en una dirección, a veces arremolinándose y otras veces extendiéndose en múltiples direcciones. Imagine la dirección y la fuerza del viento y dibuje naturalmente el movimiento de un objeto que se mueve en la corriente.

▸▸ Expresión aplicada

Para dar una representación convincente del viento y el flujo de aire, se requiere una observación más cuidadosa que cuando se dibuja algo visible a simple vista. Además, al ser algo que no se puede ver en el día a día, se puede expresar de muy diversas maneras. En las siguientes secciones, presentaremos no solo el viento, sino también expresiones de velocidad como el desenfoque y el movimiento de la cámara.

pétalos bailando

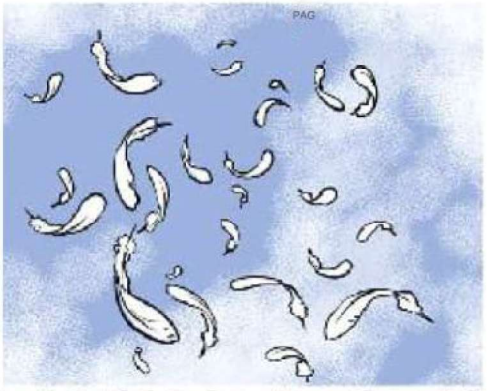
Nabiki

sentido de velocidad

Expresión aplicada del viento.

①Tornado

Esta es una representación de un cuerpo giratorio que vuela, envolviendo tierra, polvo y escombros del suelo. Utilice muchas curvas para expresar la dirección de rotación y la velocidad.



① Pétalos danzantes

Puedes expresar el flujo del viento haciendo bailar objetos pequeños y ligeros, como pétalos de flores, hojas, plumas y nieve en el espacio.

①Nabiki

El movimiento de la ropa y el cabello puede indicar no sólo la dirección y la fuerza del viento, sino también la dureza y suavidad del material.

7

efecto viento

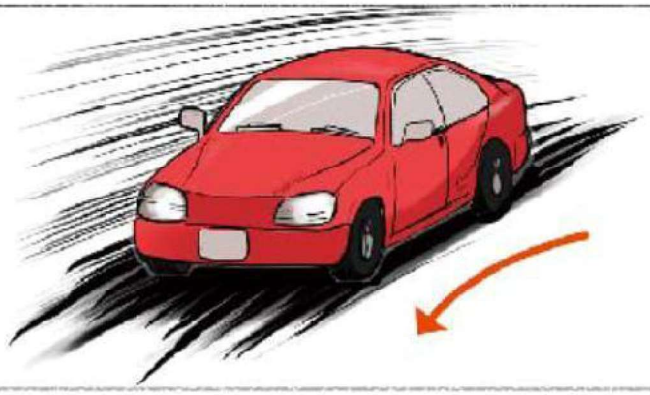
① Sensación de velocidad

Hay una variedad de formas de representar una sensación de velocidad, como desenfocar al sujeto o crear una imagen fantasmal donde el sujeto se distorsiona intencionalmente. Por ejemplo, la trayectoria de un ataque o el movimiento de la cámara se puede expresar con líneas finales.

Título:

Cómo dibujar el viento

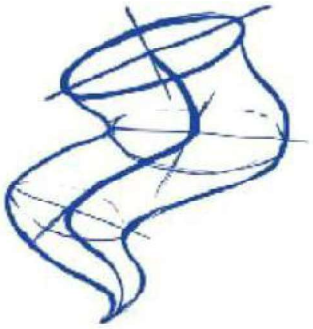
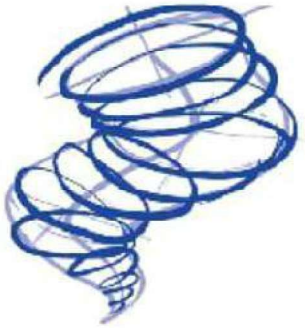
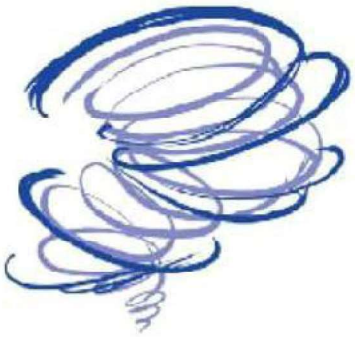
El aire es invisible, pero su flujo se puede expresar visualmente dibujando líneas. Es una buena idea pensar de dónde viene el viento y hacia dónde va antes de empezar a dibujar.

Escena	Explicación
	Un ejemplo de cómo expresar el movimiento y la fuerza del viento mediante líneas. Dibuja líneas radialmente como verde concentrado. El uso de rastros de música crea más poder y realismo que las deidades directas.
	Al representar cabello o tela balanceándose o revoloteando, o humo fluyendo, puedes visualizar y expresar indirectamente la fuerza y dirección del viento.
	Ejemplos de expresiones de tornado: Los tornados y torbellinos violentos y violentos son expresiones clásicas que se utilizan en una variedad de escenas, incluidas la magia y la acción.
	Un ejemplo de cómo expresar una sensación de presión y velocidad utilizando el flujo de líneas. El movimiento corta el aire y agita el viento. Ideal para escenas de acción y batalla intensas.

Título:

Cómo dibujar un tornado

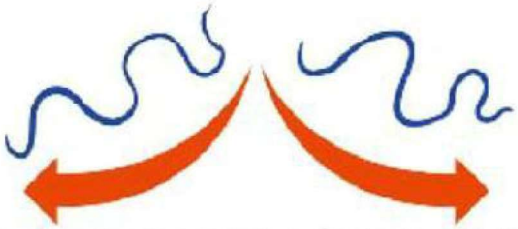
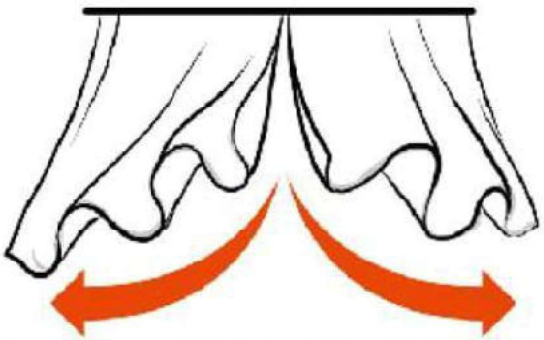
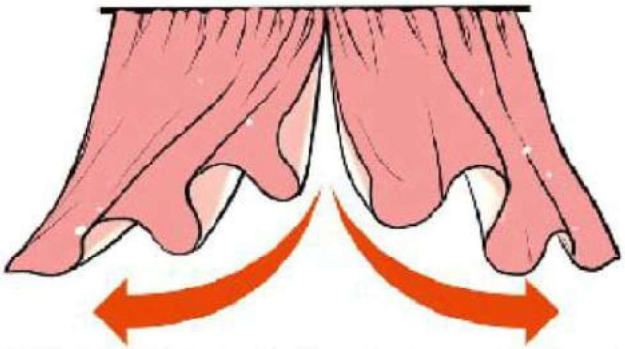
Los efectos del viento giratorio se ven a menudo en escenas de batalla, magia, etc. El efecto de rotación no sólo crea movimiento en la pantalla, sino que también tiene el efecto de guiar la mirada del espectador como una línea saturada.

Escena	Explicación
	Primero, eche un vistazo al contorno del tornado. Si tienes en mente la forma de S, será más fácil expresar el movimiento y los giros de un tornado.
	Dibuja una espiral demagaki a lo largo de la curva en forma de S.
	Dibuja y agrega un flujo de viento en el exterior del cuerpo del tornado, como si el remolino se estuviera deshaciendo debido a su impulso.
	Ajusta el equilibrio de todo el tornado. Luego completa el trabajo agregando objetos como arena, escombros y rayos que han sido levantados alrededor del objeto.

Título:

Cómo dibujar a Nabiki

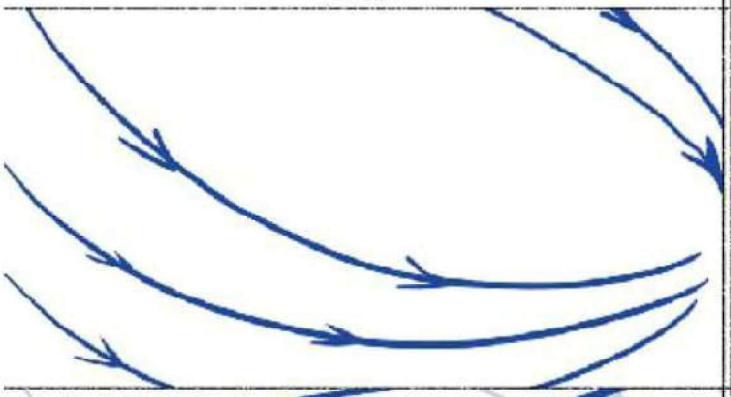
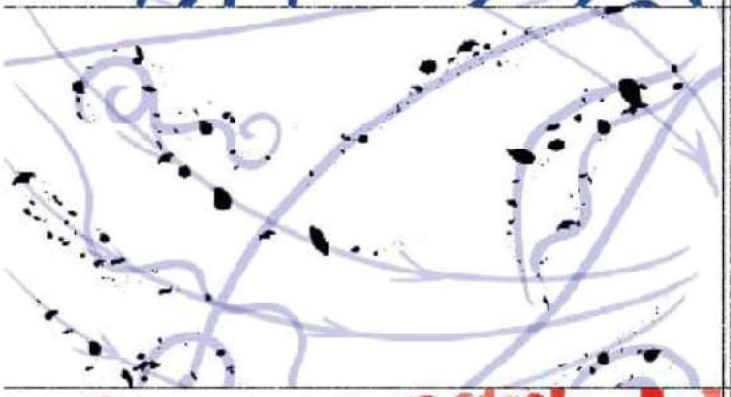
La forma en que un objeto revolotea (se mueve) varía mucho dependiendo no sólo de la dirección y la fuerza del viento, sino también de la dureza, longitud y estructura del objeto mismo. Aunque es difícil, también es un método que permite expresar el movimiento de la pantalla y la textura del objeto al mismo tiempo.

Escena	Explicación
	Un ejemplo de cómo el viento que sopla desde el frente hace que las cortinas se agiten, separándolas en lados izquierdo y derecho. Primero, determine la dirección del viento que golpeará las cortinas.
	Imagina el dobladillo de una cortina meciéndose con el viento y dibuja una línea ondulada.
	Dibuja una línea curva que se extienda desde el marco de la ventana verde que sirve como punto de apoyo hasta el dobladillo de la cortina.
	Mientras corrige los detalles, dibuje las arrugas y termine.

Título:

Cómo dibujar pétalos danzantes.

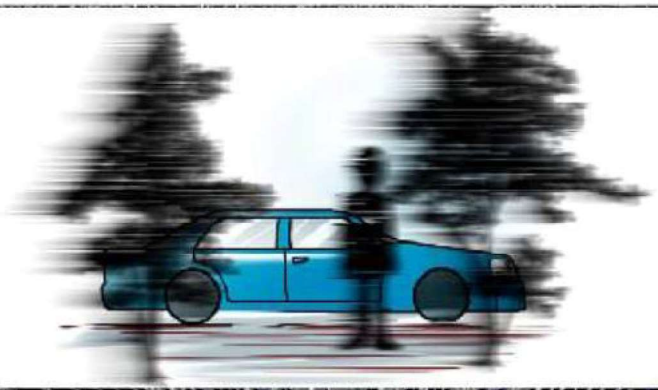
Efectos como pétalos de flores bailando en el viento se pueden esparcir al azar, pero si dibujas teniendo en mente la trayectoria del viento que fluye, puedes crear movimiento y ritmo en la pantalla.

Escena	Explicación
	Un ejemplo de pétalos bailando al viento. Puedes esparcirlos aleatoriamente en la pantalla, pero esta vez tendré en cuenta el flujo del viento y los colocaré encima del atari.
	Esto no sucede con frecuencia en la práctica, pero crea múltiples golpes de flujo de viento para lograr un efecto variable. También puedes crear remolinos, desgarros o puntos rotos con anticipación.
	Dibuja los pétalos bailando a lo largo del trazo. Los pétalos en primer plano son grandes y los pétalos en la parte posterior son pequeños para crear una sensación de perspectiva.
	Ajuste la disposición de los pétalos mientras vigila el equilibrio general. También puedes hacer que los pétalos sean más delgados o diferentes en algunas áreas para crear más variación.

Título:

Cómo dibujar una sensación de velocidad.

Hay dos formas de expresar una sensación de velocidad: usar líneas (líneas de velocidad, líneas concentradas) para expresar el impulso y usar desenfoque (imágenes residuales). Intente usarlo para escenas de acción y escenas de corte.

Escena	Explicación
	Un ejemplo de cómo expresar una sensación de velocidad con el verde. Aquí se organizan las llamadas ryuroku (líneas de velocidad) y líneas concentradas.
	Un ejemplo de cómo expresar una sensación de velocidad utilizando el tirador del sujeto. También es posible expresar el movimiento del sujeto y el movimiento de la cámara mediante líneas.
	La espiral, que se asemeja a líneas concentradas, se puede utilizar para expresar el viento furioso y se puede utilizar de muchas otras maneras.
	Puedes expresar un ataque cortante organizando las espirales recortadas.

Lista de referencias

"Edición mensual de MdN de octubre de 2014" Corporación MdN, 2014

"Número mensual de MdN de noviembre de 2015" Corporación MdN, 2015

Taro Hirai "Dibujo de ilustración de expresión física" MDN Corporation, 2017

Agni Flare, Matchlock, Juu Goto "Receta de diseño de efectos de juego BISHAMON" Hidekazu System, 2015

moko, Makoto Goto, EIKI, Naru, Anisumi D "Introducción a BISHAMON al diseño de efectos de juegos" Hidekazu System, 2015

Joseph Gilland, Haya Hiratani (web), B Sprout Co., Ltd. (traductor)

"El mundo de la magia elemental de la animación de efectos especiales" Pawn Digital, 2010

Toru Yoshida "Dibujo con efecto anime al estilo Yoshida" Born Digital, 2016

Zensuke Izumoji "Enciclopedia de cómo dibujar el "fondo" de ilustraciones digitales ¡Dibuja con Photoshop! 46 paisajes y elementos que colorean la escena"

SB Creativo, 2015

estudio duro de lujo

"Enciclopedia de cómo dibujar 'efectos' en ilustraciones digitales - ¡Dibuja con CLIP STUDIO PAINT PRO! 50 técnicas para efectos y acabados"

SB Creativo, 2016

Bamboo "Método de dibujo digital: Cómo dibujar paisajes con cielo y nubes como se ven en el anime" Natsumesha, 2013

Producción de ilustraciones

■Luna nueva anterior

ilustración de portada

p6-7 Conceptos básicos de los efectos.
(La razón de la existencia de efectos,
Puntos por efectos de dibujo)

p8 Tipo de expresión de efecto
(bajo efectos fotográficos)

p10 Efectos y formas (líneas rectas/curvas)

p26-27 Expresión de aplicación de relámpagos ligeros, descarga

p31 cómo dibujar nieve

p34 Cómo dibujar una descarga eléctrica

p108-116 Efectos a base de agua

■Murakakiyo

p10 Efectos y formas (trayectorias)

p134-142 Efecto Horai

■Yoshiteru Yamamoto

p9 Expresiones de efectos
(Abajo a la derecha del efecto deformado) i

p70 Expresión aplicada onda de choque de explosión

p79 Cómo utilizar ondas de choque

■Relaves de Hori

p9 Tipos de expresiones
de efectos (¡efectos deformados!

p50-51 Expresión básica de llama
(Llama perpendicular a la izquierda,
llama invisible abajo a la izquierda)

■Uzuki

p11 Efectos y formas (esfera)

p50-58 Efectos basados en el fuego

p86-87 Expresiones aplicadas
de humo y cero

p88 Cómo dibujar humo y espíritus

p90 Cómo representar el daño

p91 Cómo dibujar nubes alfocúmulos

■Kanyouko

p6-7 Árbol base de efectos
(Al principio, una sensación de experiencia y
una actuación inesperada)

p9 Tipos de expresiones de efectos
[Efecto deformado abajo a la izquierda]

p68-69 Expresión básica de explosión

p71 Expresión aplicada de la super idea de explosión.

p72 Cómo dibujar una explosión

p76 Cómo dibujar una súper explosión

nna.

p11 Efectos y formas (repetición/aumento)

p84-85 Expresión básica de humo y nubes.

p86 Expresión aplicada de humo/
bosquejo lascivia lineal

p89 Cómo dibujar lascivia lineal

■ Issei Okuda

p8 Tipo de expresión de efecto
(sobre efecto fotorrealista)

p10 efectos y formas
(emisión, convergencia)

p70-71 Expresión aplicada de explosión
erupción, destrucción

p74 Cómo dibujar una erupción

p75 Cómo dibujar fracturas

■Keitaro Kumagazuki

p8-9 Tipos de expresiones
de efectos (efectos de fantasía/SF,
efectos decorativos/de diseño)

p10-11 Efectos y formas
(Girando, rollos de sake, anillos,
gases, polvo, superficie)

p24-25 Expresión básica de la luz.

p27-29 Expresión aplicada de la luz
haz de luz, aurora,
estrellas, luz explosiva

p30 como dibujar luz

32-33 Cómo dibujar una viga

p35 Cómo dibujar magia

p36

p37 Cómo dibujar luz explosiva

p38 Cómo dibujar la aurora

p87 Diferentes equipos de expresión aplicada.

P92 Cómo dibujar nubes cirros

[Staff de producción]

vinculante　Seiko Tanaka (Diseño MdN)

Diseño de carrocería/DTP　waonica

Producción de ilustraciones　Sakino Shingetsu, Uzuki, Issei Okuda, Kiyoshi Takenan, Kanyouko, Keitaro Kumagazuki, Yoshiteru Yamamoto, na., Mine Horio

Editor en jefe　萩原泰司

担当編集　Gran historia

Edición de cooperación　Rancho lateral Co., Ltd.

Catálogo de gráficos de efectos

para expresar movimiento, fluidez y textura.

Primera edición publicada el 1 de abril de 2020

著者　Shinji Matsuoka

Editor　Yasuo Yamaguchi

asunto　Mdn Corporation Co., Ltd.
1-105 Kanda Jimbocho, Chiyoda-ku, Tokio 101-0051
https://books.MdN.co.jp/

Liberar　Impresionar Co., Ltd.
1-105 Kanda Jimbocho, Chiyoda-ku, Tokio 101-0051

Impresión/Encuadernación Tosho Printing Co., Ltd.

Impreso en Japón

© 2020 SHINJI MATSUOKA. Todos los derechos reservados.

-Este libro está protegido por la ley de derechos de autor.
Está prohibida la copia, reproducción, transcripción o reproducción no autorizada de parte o de la totalidad de este documento sin el consentimiento previo por escrito del titular de los derechos de autor y de MDN Corporation.

-El precio de lista se muestra en la portada.

[Centro de Atención al Cliente]

Tenemos mucho cuidado al encuadernar el libro, pero en el improbable caso de que falten páginas o que sean incorrectas, contáctenos.

Reemplazaremos el artículo a nuestro costo. Lamentamos las molestias, pero devuélvalo a nuestro centro de atención al cliente.

•Dónde devolver libros perdidos o mal impresos, etc.

1-105 Kanda
Jimbocho, Chiyoda-ku, Tokio 101-0051
Centro de atención al cliente de Mdn Corporation
TELÉFONO: 03-4334-2915

•Recepción de pedidos de librerías y minoristas.

Centro de pedidos Impress Co., Ltd.
TELÉFONO: 048-449-8040/FAX: 048-449-8041

•Información de contacto sobre el contenido

Servicio de correo electrónico del centro de atención al cliente de Mdn Corporation

info@MdN.co.jp

Sólo se aceptarán consultas sobre el contenido de este documento por correo electrónico. Escriba "Preguntador de gráficos de efectos" en la línea de asunto de su correo electrónico. No podemos responder preguntas por teléfono, fax o correo. Dependiendo del contenido de su pregunta, puede llevar algún tiempo. Tenga en cuenta que no podemos responder ninguna pregunta que vaya más allá del alcance de este documento.

ISBN978-4-8443-6957-8 C2071